creative 2170

Manuale di istruzioni

ISTRUZIONI DI SICUREZZA

Questo apparecchio è una macchina per cucire realizzata in conformità con IEC/EN 60335-2-28.

Collegamento elettrico

La presente macchina per cucire deve essere messa in funzione con la tensione indicata sulla targhetta con i dati elettrici.

Note sulla sicurezza

- Non consentirne l’uso come giocattolo.
  È necessaria una stretta supervisione quando questa macchina per cucire è utilizzata da bambini o in loro prossimità.
- Evitare di lasciare la macchina non presidiata quando la stessa è alimentata.
- Staccare la spina della macchina per cucire dopo averne terminato l’utilizzo e prima di eseguire qualsiasi operazione di pulizia.
- Spegnere la macchina per cucire (“0”) nel caso in cui sia necessario eseguire una qualsiasi operazione che coinvolga l’ago, come ad esempio l’infilatura, la sostituzione dell’ago stesso, la sostituzione del piedino e così via.
- Non mettere in funzione la macchina per cucire se il cavo o la spina di alimentazione sono danneggiati.
- Tenere le dita lontano dalle parti in movimento. È necessario agire con particolare attenzione in prossimità dell’ago della macchina.
- Utilizzare la macchina solo per l’uso descritto nel presente manuale. Utilizzare solo gli accessori raccomandati dal produttore, come descritto nel manuale.
- Scollegare sempre l’apparecchiatura prima di sostituire la lampadina. Sostituire la lampadina con una dello stesso tipo (tensione e watt).

Congratulazioni!

Congratulazioni per avere scelto la Pfaff creative 2170!

Acquistando questo prodotto, gli appassionati di cucito hanno acquistato una delle macchine per cucire e ricamare più avanzata e innovativa del mondo: tradurre tutte le idee creative in realtà sarà una cosa facilissima.

Per cucire tutte le proprie idee creative senza dovere rinunciare a nulla, questa macchina mette a disposizione la chiave per realizzare splendidi capi di abbigliamento, accessori moda e progetti per la decorazione di interni.

Amore per il ricamo o desiderio di creare qualcosa di assolutamente particolare?

Nessun problema! La Pfaff creative 2170 consentirà di sperimentare una dimensione completamente nuova di cucito e ricamo. Inoltre è facilissima da usare.

Accendere la macchina e osservare mentre si accende. Il touch screen a colori dà il benvenuto all'utente nel mondo delle possibilità creative illimitate. Per realizzare qualsiasi cosa basta un semplice tocco.

Prima di iniziare, è bene prendersi del tempo per leggere questo manuale di istruzioni. Basta seguire le informazioni descritte direttamente sulla nuova Pfaff creative 2170. Si tratta del modo più semplice di scoprire le sue molteplici sfaccettature creative.

Ma non dilunghiamoci troppo in queste considerazioni. Date libero sfogo all'immaginazione. La Pfaff creative 2170 è destinata a diventare un partner indispensabile in tutte le operazioni di cucito. Naturalmente i nostri rivenditori specializzati saranno lieti di fornire assistenza in qualsiasi momento. Divertitevi a trasformare le idee in realtà.

Indice

1

2

3

4

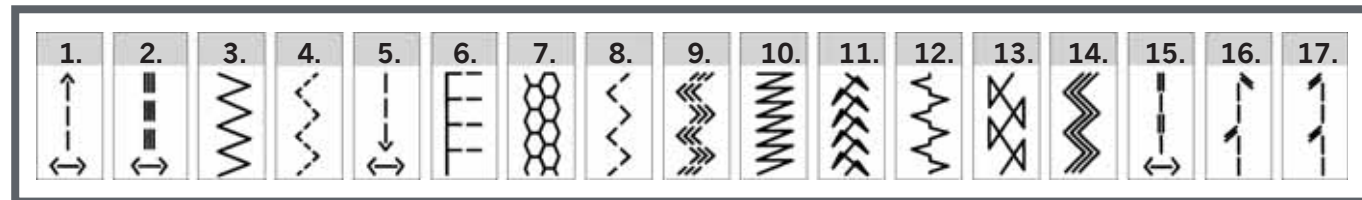
CUCITURE DECORATIVE 4:1-4:28

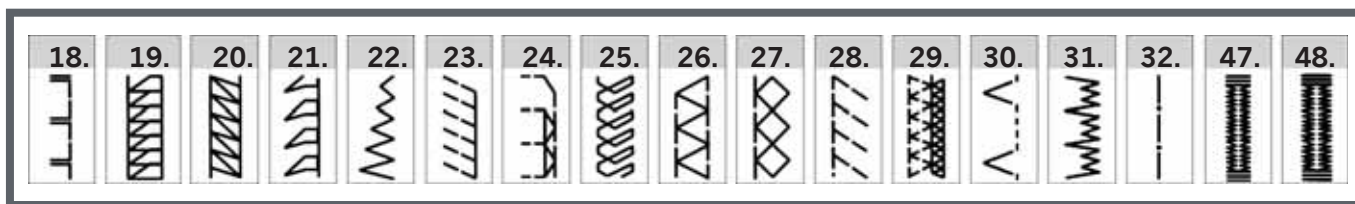
5

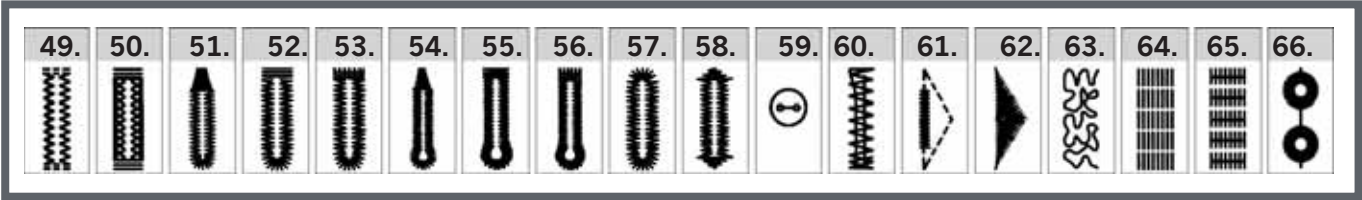
RICAMO 5:1-5:70

INTRODUZIONE

Tabella dei punti

Punti utili

Punto n.	Descrizione	Utilizzo
1	Punto dritto	Per cuciture e impunture. Molte posizioni dell'ago per la cucitura di orli e di cerniere.
2	Punto dritto triplo elastico	Per cuciture rinforzate, quali cuciture su pantaloni, sotto le maniche o impunture decorative. Con numerose posizioni dell'ago.
3	Punto a zigzag	Per rifinire le cuciture, per applicazioni e inserimento pizzi.
4	Punto a zigzag a tre passi	Punto resistente per la rifinitura delle cuciture, la cucitura di elastici, per rammendare gli strappi e per l'applicazione di toppe.
5	Punto dritto in retromarcia	Programmazione della retromarcia permanente per le sequenze decorative. Anche per progetti molto spessi.
6	Punto per sorfilare elastico	Per sorfilare tessuti elastici e non elastici.
7	Punto a nido d'ape	Punto elastico e decorativo per la rifinitura di orli su tessuti elastici e per applicazioni elastiche decorative e per cucire con filo elastico nella bobina.
8	Punto elastico	Punto resistente per la rifinitura delle cuciture, la cucitura di elastici, per rammendare gli strappi e per l'applicazione di toppe.
9	Punto elastico triplo	Per cucire elastici su abbigliamento sportivo e da mare.
10	Punto cordoncino	Per rifinire le cuciture, per applicazioni e inserimento pizzi.
11	Punto fagotto	Per unire due bordi di tessuto, per orli decorativi e Crazy Patch.
12	Punto elastico	Per unire cuciture sovrapposte su tessuti spessi, quali pelle e spugna.
13	Punto incrociato	Assicura una cucitura decorativa estremamente elastica per orli su capi sportivi e casual.
14	Punto a zigzag elastico triplo	Punto elastico per orlature decorative e impunture.
15	Punto per quilt	Per trapuntare lavori quilt con effetto a mano.
16	Punto per quilt	Per trapuntare lavori quilt con effetto a mano.
17	Punto per quilt	Per trapuntare lavori quilt con effetto a mano.

Punti utili

Punto n.	Descrizione	Utilizzo
18	Punto per quilt, per applicazioni e per bordure	Per applicazioni o quilt con effetto a mano.
19	Punto overlock chiuso	Per unire e sorfilare tessuti elastici con un'unica operazione. La cucitura chiusa impedisce la sfrangiatura dei bordi della stoffa.
20	Punto overlock chiuso	Per unire e sorfilare tessuti elastici con un'unica operazione. La cucitura chiusa impedisce la sfrangiatura dei bordi della stoffa.
21	Punto overlock aperto	Per unire e sorfilare tessuti elastici con un'unica operazione.
22	Punto a zigzag, posizione dell'ago a destra o a sinistra	Per applicazioni, cucitura sopra cordoncini e creazione di occhielli.
23	Punto overlock standard	Per unire e sorfilare tessuti elastici con un'unica operazione.
24	Punto overlock per la rifinitura degli orli	Per unire e sorfilare tessuti elastici con un'unica operazione.
25	Punto per rammendo di tessuti in maglia leggera	Usato per rammendare maglieria in jersey leggera. Anche per orlature decorative e la finitura delle scollature.
26	Punto overlock chiuso	Per unire e sorfilare tessuti elastici con un'unica operazione. La cucitura chiusa impedisce la sfrangiatura dei bordi della stoffa.
27	Punto overlock elastico per maglieria	Per la rifinitura elastica e la sorfilatura di tessuti in maglia leggera e jersey.
28	Punto overlock	Per unire e sorfilare tessuti elastici con un'unica operazione.
29	Punto overlock rinforzato	Per unire e sorfilare tessuti facilmente sfrangiabili. Il margine della maglia si rinforza e previene la sfrangiatura sul margine grezzo.
30	Punto per orlo invisibile	Per creare orli invisibili su tessuti non elastici.
31	Punto per orlo invisibile elastico	Per creare orli invisibili e per la rifinitura dei bordi su stoffe elastiche.
32	Punto di imbastitura	Per imbastire insieme le diverse parti di un progetto.
47	Asola da biancheria	Asola per camicie, camicette e biancheria.
48	Asola standard	Asola di base per camicie, camicette e biancheria. Anche per federe.

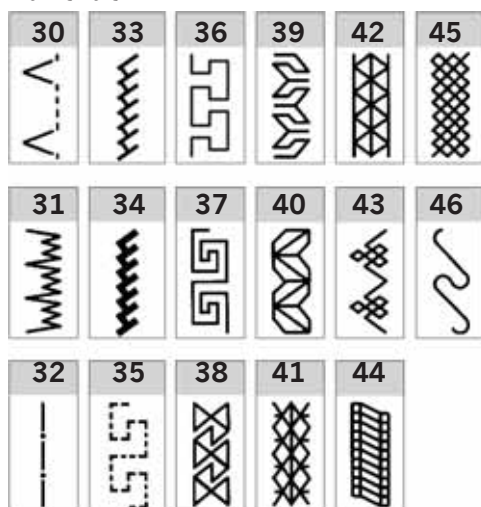
Punti decorativi

Punto n.	Descrizione	Utilizzo
49	Asola elastica	Asola per materiali elastici.
50	Asola a punto croce	Asola decorativa per giubbotti e per impreziosire altri indumenti.
51	Asola rotonda con travetta a punta	Asole per camicie, camicette e pantaloni.
52	Asola arrotondata con travetta longitudinale	Asole per camicie, camicette e pantaloni.
53	Asola con estremità arroton-date con travetta trasversale	Asole per camicie, camicette e pantaloni.
54	Asola a goccia con travetta a punta	Asola professionale per giubbotti e pantaloni in jeans. O come effetto decorativo per tende da cucina e doccia. Possibilità di aggiungere anelli attraverso le asole per appendere le tende.
55	Asola a goccia con travetta longitudinale	Asola professionale per giubbotti e pantaloni in jeans. O come effetto decorativo per tende da cucina e doccia. Possibilità di aggiungere anelli attraverso le asole per appendere le tende.
56	Asola a goccia professionale	Asola professionale per giubbotti e pantaloni in jeans. O come effetto decorativo per tende da cucina e doccia. Possibilità di aggiungere anelli attraverso le asole per appendere le tende.
57	Asola arrotondata	Per abiti o giubbotti leggeri.
58	Asola decorativa con travetta triangolare	Asola decorativa per giubbotti e per impreziosire altri indumenti.
59	Funzione attaccabottoni	Per applicare bottoni a due o quattro fori.
60	Travetta	Per applicare i passanti delle cinture e rinforzare le tasche.
61	Rinforzo per jeans	Rinforzo decorativo per pantaloni e tasche delle gonne.
62	Rinforzo decorativo	Rinforzo decorativo per pantaloni e gonne.
63	Punto labirinto	Rammendo con punti cuciti in maniera casuale, per rammendare strappi di ogni genere. Eccellente anche per le decorazioni.
64	Punto per rammendo programmabile	Lunghezza programmabile per rammmendo e ripetizione per interventi di riparazione ingenti.
65	Punto per rammendo rinforzato programmabile	Lunghezza programmabile per rammmendo e ripetizione per interventi di riparazione ingenti. Rinforzato con punti orizzontali.
66	Occhiello	Per creare occhielli per indumenti e progetti per la decorazione di interni. Eccellente anche per la decorazione di progetti alla maniera delle nostre nonne.

Punti decorativi creative 2170

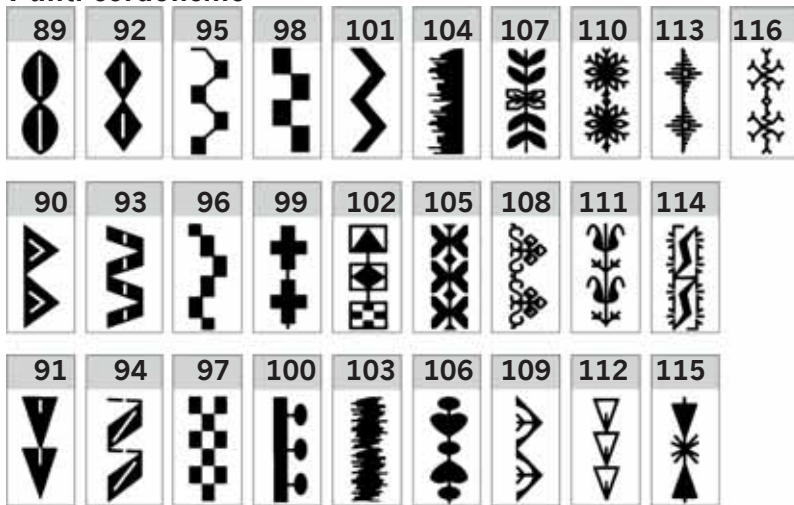
Punti utili

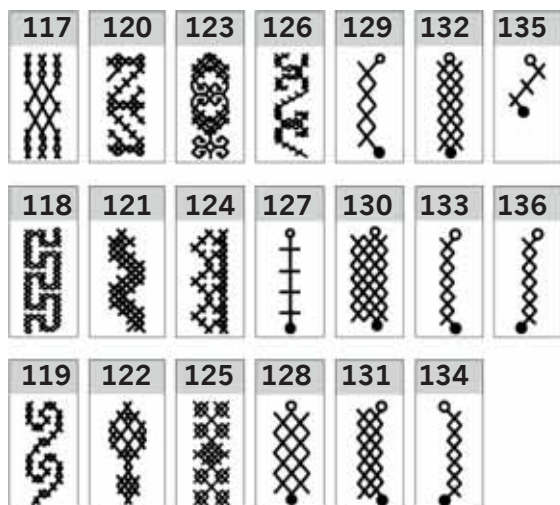
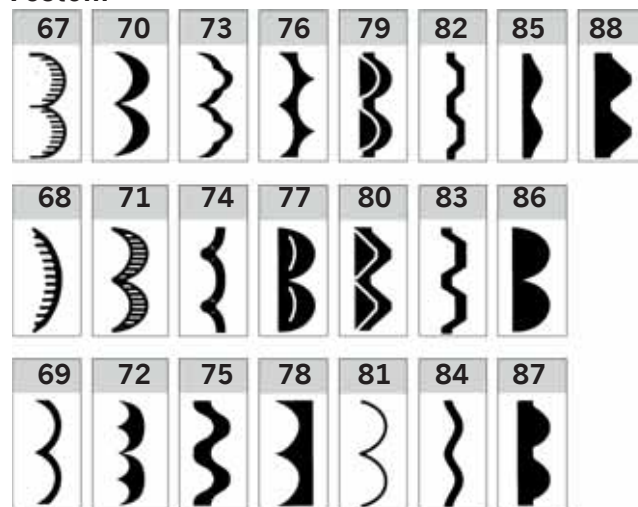
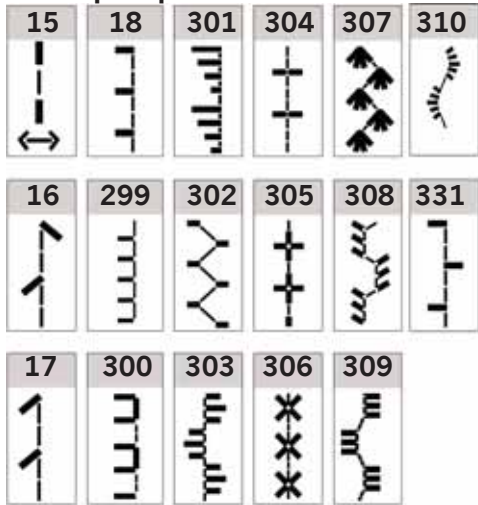
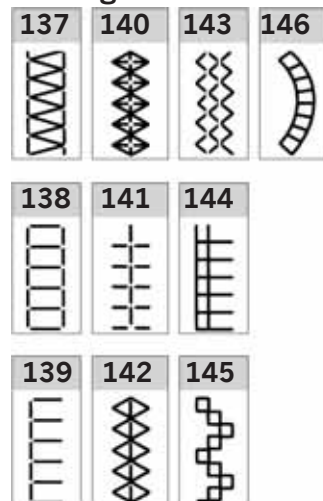
30 33 36 39 42 45

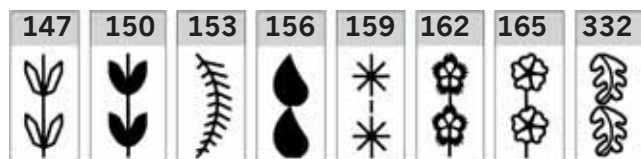
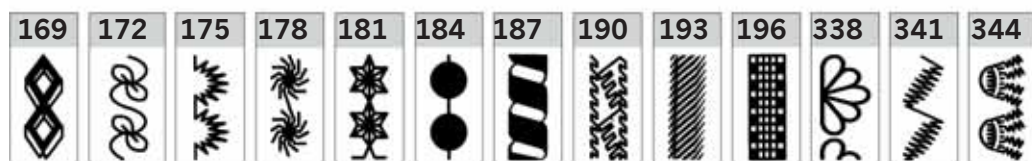
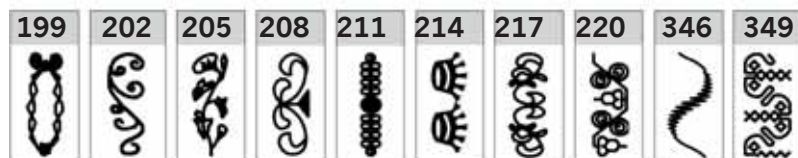
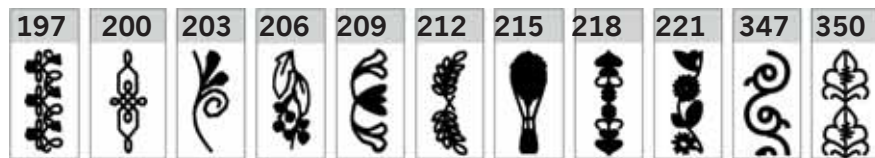
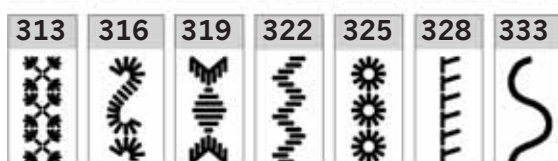
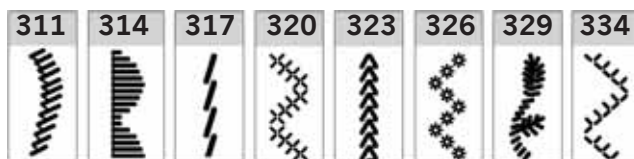
31 34 37 40 43 46

32 35 38 41 44

Per i punti 30, 31 e 32, nella panoramica dei punti a pag. 1-9 è disponibile una spiegazione più dettagliata.

Festoni

Punti cordoncino

Punti per quilt

Punti croce

Orli a giorno

Punti decorativi creative 2170

Fiori e foglie

Punti decorativi con effetto antico

Punti decorativi 1

Rappresentazioni di animali

Punti decorativi 2

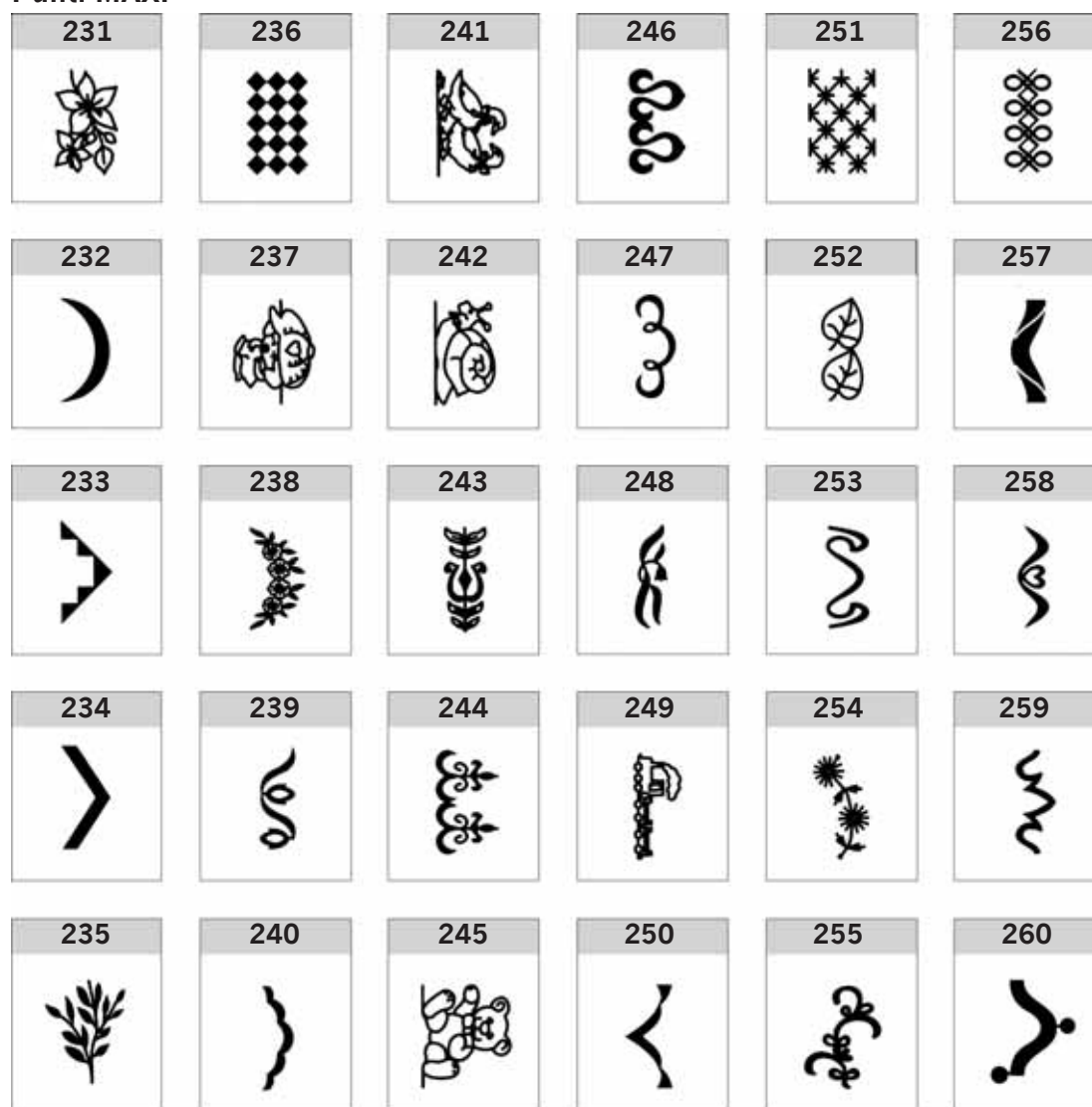
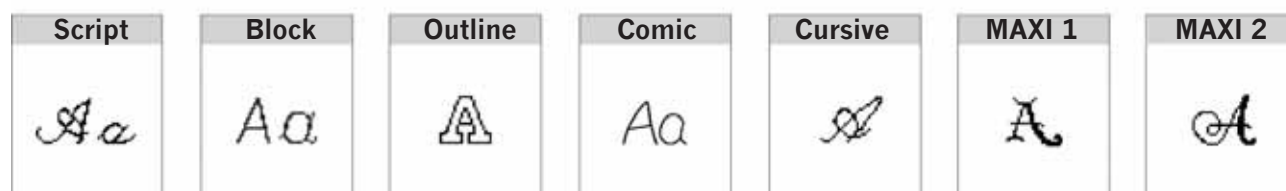
197 200 203 206 209 212 215 218 221 347 350

198 201 204 207 210 213 216 219 222 348

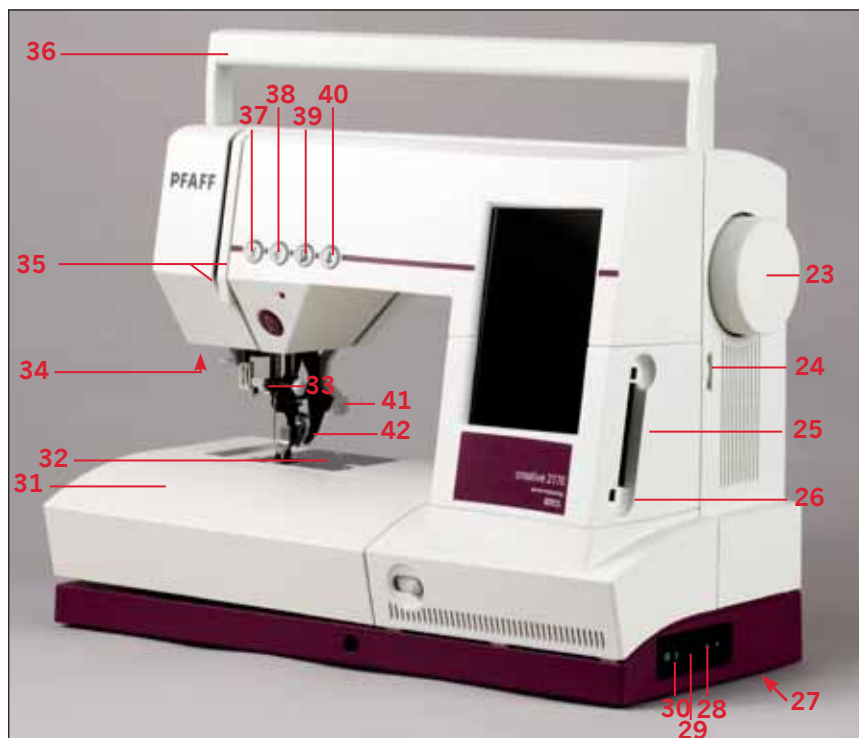
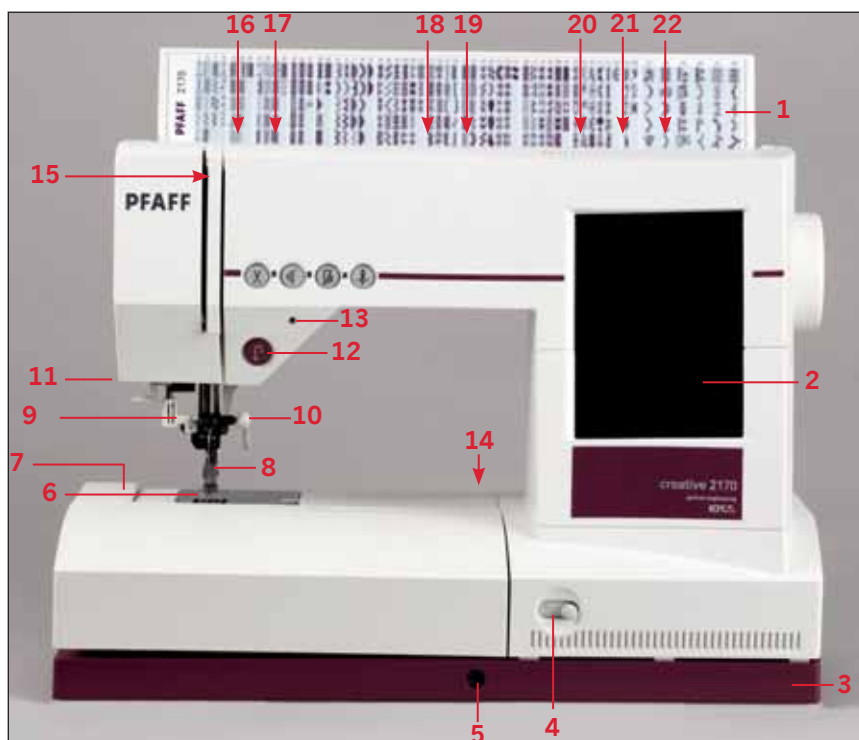
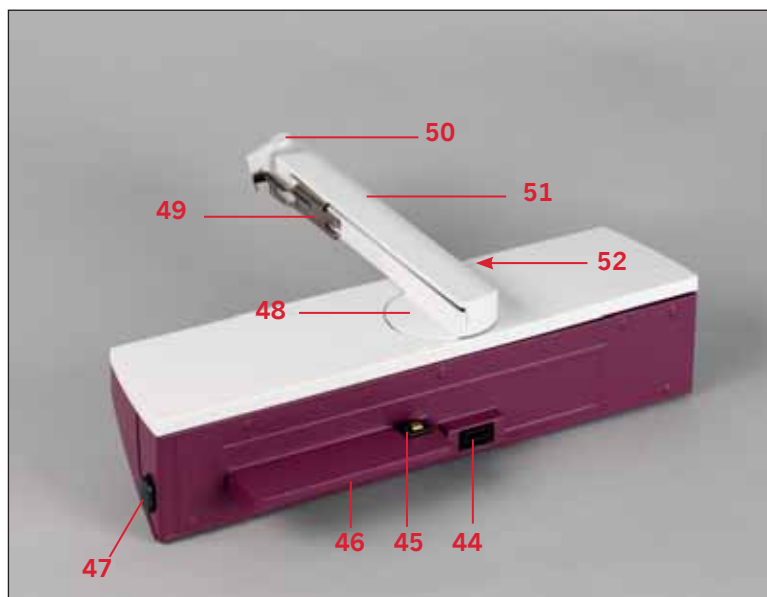
199 202 205 208 211 214 217 220 346 349

Punti decorativi creative 2170

Punti MAXI

231	236	241	246	251	256
232	237	242	247	252	257
233	238	243	248	253	258
234	239	244	249	254	259
235	240	245	250	255	260

Caratteri alfabetici

Panoramica della macchina

Componenti della creative 2170

1 Coperchio superiore con tabella punti
2 Touch screen a colori
3 Piastra base
4 Leva per l'abbassamento delle griffe
5 Collegamento della leva a ginocchio
6 Griffe
7 Braccio libero
8 Porta-piedino e piedino
9 Infila-ago
10 Porta-aghi con vite di assetto
11 Taglia-filo
12 Tasto di retromarcia
13 Spia di segnalazione "Controllo filo bobina"
14 Presa per unità di ricamo
15 Leva di pescaggio filo
16 Pretensionatore per infilare e caricare la bobina
17 Guida filo per infilare e caricare la bobina
18 Porta-rocchetto con copri-rocchetto
19 Secondo portarocchetto
20 Foro per terzo portarocchetto
21 Controllo caricamento bobina
22 Carica-bobina
23 Volantino
24 Controllo del contrasto per il display
25 Lettore card anteriore e posteriore
26 Tasti di rilascio per lettori
27 Interruttore di tensione
28 Presa "cavo principale"
29 Presa del "pedale"
30 Interruttore principale
31 Box accessori
32 Placca ago
33 Guide-filo, destra e sinistra
34 Lampadina (max. 5 W.)
35 Fessura di infilatura
36 Maniglia da trasporto
37 Tasto taglio filo
38 Tasto avvio motivo
39 Tasto bassa velocità
40 Tasto Ago in alto/in basso
41 Leva alzapiedino
42 Sistema IDT

Componenti dell'unità di ricamo

44 Spina di connessione alla macchina

45 Chiusura di fissaggio per montare l'unità di ricamo alla macchina

46 Guida del braccio inferiore

47 Tasto di rilascio per la rimozione dell'unità di ricamo

48 Raggio di rotazione del braccio di ricamo

49 Guida metallica per montare il telaio per ricamo

50 Leva di rilascio per rimuovere il telaio per ricamo

51 Braccio di ricamo

52 Presa incassata per sollevare e ruotare il braccio di ricamo

Componenti del telaio per ricamo

53 Perno a scatto

54 Due perni di guida per fissare il telaio

55 Scanalature per montare le graffette

56 Tacche per posizionare la mascherina

57 Vite di fissaggio per il tessuto

Accessori standard

Piedino standard No. 0 A
Codice n.: 820 244-096

Piedino per punti decorativi con IDT n. 1 A (for IDT)
Codice n.: 820 254-096

Piedino per punti decorativi n. 2 A (non adatto per IDT)
Codice n.: 820 260-096

Piedino per ricami n. 8 A (non adatto per IDT)
Codice n.: 820 259-096

Piedino per orlo invisibile con IDT N. 3
Codice n.: 820 256-096

Piedino per cerniera No. 4
Codice n.: 820 248-096

Piedino per asole No. 5 A
Codice n.: 820 299-096

Guida per asole No. 10
Codice n.: 820 294-096

Piedino di rammendo No. 6
Codice n.: 820 243-096

Piedino per orlo arrotolato n. 7
Codice n.: 820 249-096

Piedino per ricamo creative fantasy

Codice n.: 820 280-096

Guida per margini/per quilt n. 3

Codice n.: 820 251-096

1. Spazzola

Codice n.: 93-847-979-91

2. Porta-rocchetto supplementare

3. Taglia-asole

Codice n.: 99-053-016-91

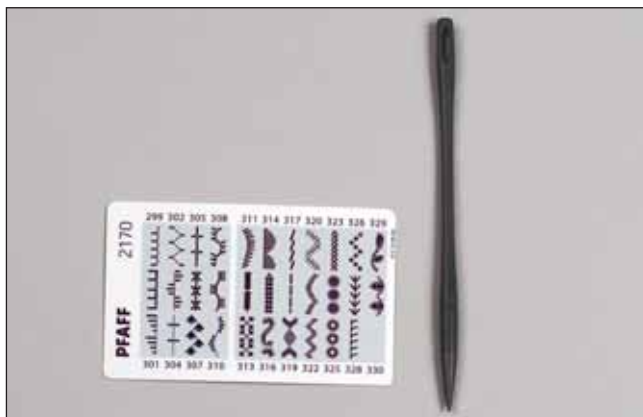
4. Cambialampadina/cambiaplacca ago

Codice n.: 820 292-096

5. Bobine

6. Dischetto in feltro

7. Copri-rocchetti

8. Aghi

Stilo

Codice n.: 412 69 34-01

Scheda punti – Punti per quilt con effetto antico e punti decorativi con effetto antico

Codice n.: 412 74 69-06

Unità di ricamo

Telai per ricamo

1. TELAIO creative 80

80x80mm, con adattatore

Codice n.: 820 476-096

2. TELAIO ROTONDO 120x115 mm

Codice n.: 93-039-343-44-000

3. Graffette

Codice n.: 412 65 18-03

4. Adattatore per il telaio

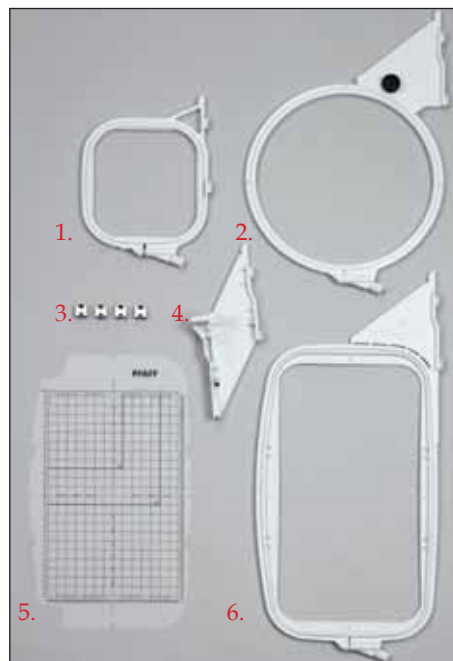
Codice n.: 820 477-096

5. Mascherina per ricamo

Codice n.: 412 86 21 01

6. TELAIO creative

225x140 mm

Codice n.: 93-039-340-44-000

1. File Assistant

File Assistant

Il File Assistant consente di scaricare i disegni ricamati direttamente da Internet e di trasferirli sulla creative 2170.

Codice n.: 412 84 16-96

2. Disegni della creative gallery

3. Cavo USB

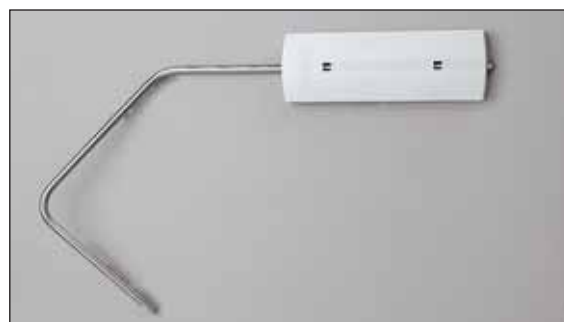
4. Pacchetto di invito al ricamo

5. creative card 300

6. Fili per ricamo

Codice n.: 412 85 90-96

Leva a ginocchio

Codice n.: 412 70 57 02

PREPARAZIONI

Istruzioni per il funzionamento

Commutatore di tensione

 220 - 240V / 120V

La macchina per cucire è impostata a 220 - 240V. Per modificare la tensione a 120V (USA/Canada), agire sul commutatore di tensione posizionato sotto il pannello inferiore della macchina.

Se non si è sicuri della tensione in uso nel paese di appartenenza, controllare con il rivenditore autorizzato Pfaff o con le autorità elettriche locali prima di collegare la macchina.

Collegamento elettrico

Collegare il cavo di alimentazione tra la presa della macchina per cucire e la presa a muro.

Collegamento del pedale

Tirare il cavo autoavvolgente dal pedale fino a raggiungere una lunghezza idonea per l'utente. Il pedale dispone di un avvolgicavo automatico per una facile conservazione. Collegare la spina del pedale alla presa di alimentazione della macchina per cucire.

La velocità di cucitura viene controllata premendo il pedale.

Per questa macchina per cucire, utilizzare il pedale ATK 0080.

Interruttore principale

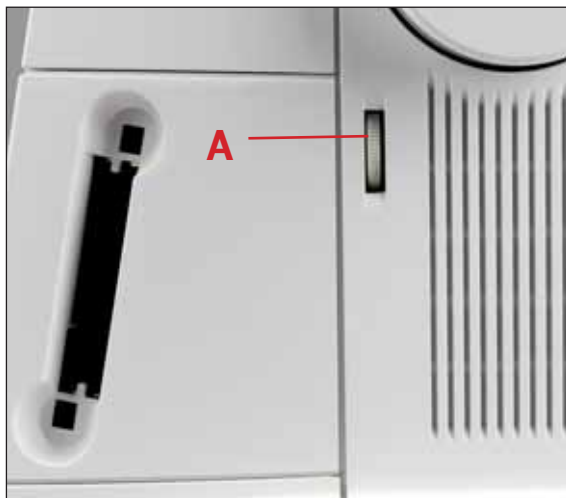
Quando si accende l'interruttore principale (funzione I), la spia di cucitura si accende e il touch screen a colori si illumina.

La macchina per cucire è ora pronta per essere messa in funzione.

"0" = OFF

"I" = ON

Taglia-filo

Tirare il filo da dietro in avanti, al di sopra del taglia-filo.

Contrasto dello schermo

È possibile regolare il contrasto dello schermo. L'impostazione può essere registrata con la rotellina di controllo schermo (A).

Valigetta

Sistemare il cavo di alimentazione, il pedale e il manuale di istruzioni nell'apposito scomparto all'interno della valigetta.

Coperchio

Sollevare il coperchio.

I punti che la macchina esegue sono rappresentati al suo interno.

Box accessori

Per aprire il box accessori, appoggiare il dito indice sinistro sull'area in rilievo a sinistra del coperchio e sollevare il coperchio verso di sé, per aprirlo.

Braccio libero

Per cucire con braccio libero, spostare il box accessori estraibile sulla sinistra ed estrarlo dall'alloggiamento. Quando si ripone il box accessori, accertarsi che sia a livello con il braccio libero della macchina per cucire.

Nota: alcuni tessuti mostrano un eccesso di tintura che potrebbe causare macchie su altri tessuti, ma anche sulla macchina per cucire. L'eliminazione delle macchie può essere molto difficile, o addirittura impossibile.

La lana e il tessuto in jeans (soprattutto se rossi e blu) contengono spesso una quantità di colore eccessiva.

Se si sospetta che il tessuto/il capo pronto all'uso contengano una quantità eccessiva di colore, effettuare sempre un prelavaggio prima di iniziare a cucire/ricamare al fine di evitare che provochi macchie.

Sostituzione del piedino

Rimuovere il piedino

⚠ **Spegnere l'interruttore principale.**

Spingere in alto la parte anteriore del piedino e, contemporaneamente, spingerne in basso la parte posteriore, per estrarlo dal porta-piedino.

Inserimento del piedino

Posizionare il piedino al di sotto del porta-piedino, per fare in modo che abbassando la leva alzapiedino, i perni del piedino scattino all'interno del porta-piedino.

Verifica:

Accertarsi che il piedino sia adeguatamente collegato, sollevando l'alzapiedino.

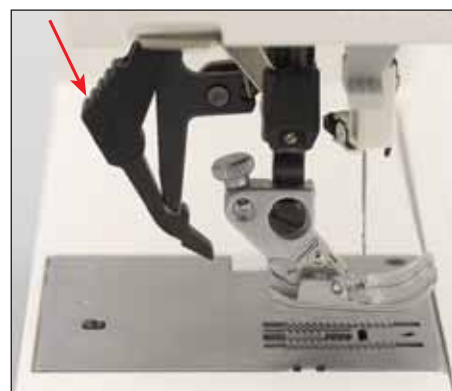
Nota: se l'alzapiedino è disinnestato a causa del ricamo o della mano libera, premere il pedale in un punto di cucito o disattivare l'icona a mano libera.

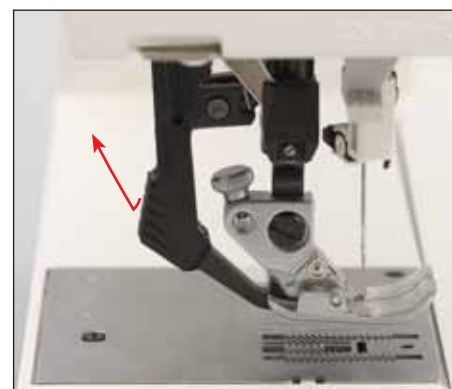
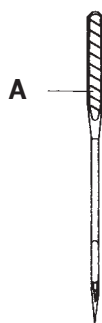
Sistema IDT (Doppio Trasporto)

Pfaff offre la soluzione ideale per cucire con precisione qualsiasi tipo di tessuto: il sistema IDT, ossia il Doppio Trasporto. Come per tutte le macchine industriali, il sistema IDT consente il trasporto della stoffa da sopra e da sotto contemporaneamente e con la stessa lunghezza del punto. In questo modo il tessuto si sposta con estrema precisione. Su tessuti particolarmente leggeri, come la seta o il rayon, questo sistema di doppio trasporto previene la formazione di grinze durante la cucitura. Il trasporto regolare garantisce inoltre la perfetta corrispondenza per tessuti stampati a quadri o a strisce. Il sistema IDT mantiene allineati i vari strati dei lavori di quilt, impedendo che gli strati superiori tirino.

Innesto del sistema IDT

Importante: per tutti i lavori con il sistema IDT (Doppio Trasporto), usare il piedino con la scanalatura posteriore centrale.

Sollevare il piedino. Premere il sistema IDT verso il basso fino all'innesto.

Disinnesto del sistema IDT

Tenere con due dita il gambo zigrinato del braccetto del sistema IDT. Spingere il sistema IDT verso il basso, quindi allontanarlo da sé e rilasciarlo lentamente verso l'alto.

Sostituzione dell’ago

Spegnere l’interruttore principale.

Per rimuovere l’ago: abbassare il piedino e portare l’ago nella posizione più alta. Allentare la vite ed estrarre l’ago tirandolo verso il basso.

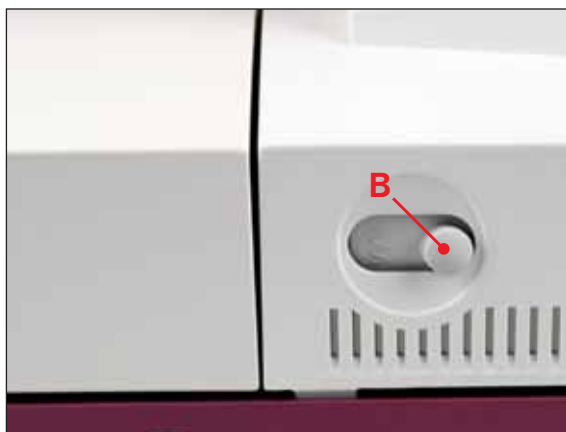
Per inserire l’ago: il lato piatto A dell’ago deve essere rivolto verso il lato posteriore. Abbassare il piedino e inserire l’ago, spingendolo in alto fino in fondo. Tenere l’ago con le dita e serrarne saldamente la vite.

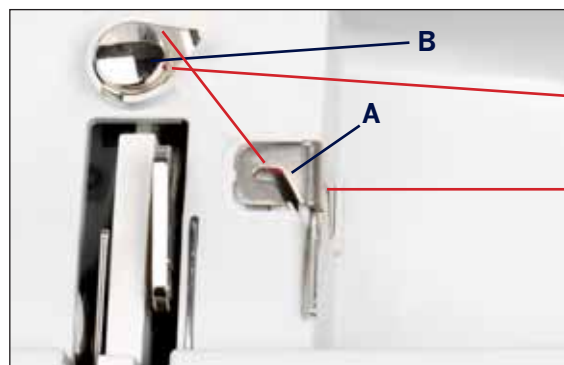
Le griffe

Per alcuni lavori di cucitura, quali il quilt, il rammendo o il ricamo a mano libera, le griffe devono essere abbassate. Sulla Pfaff creative 2170 le griffe possono essere abbassate in due modi diversi: dall’esterno della macchina e dall’interno dello sportello bobina.

Per entrambii i metodi:

sollevare il piedino prima di abbassare le griffe. Spingere il cursore A o B verso sinistra.

Per riportare in alto le griffe, spingere il cursore a destra.

Caricamento della bobina dal rocchetto

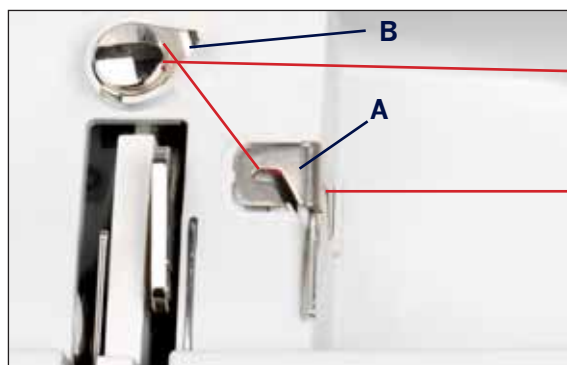
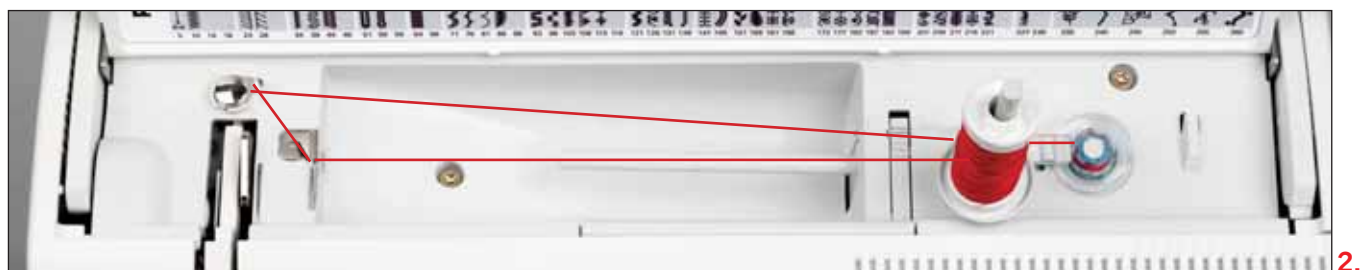
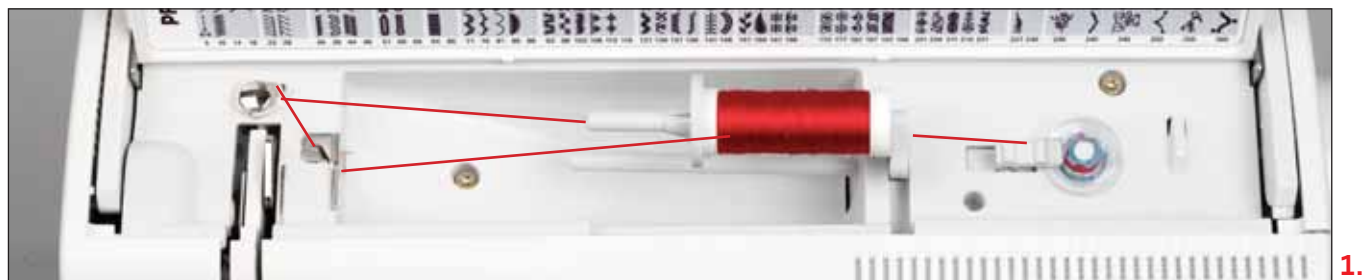
Scegliere un copri-rocchetto con un diametro leggermente superiore rispetto a quello del rocchetto. Utilizzare ad esempio il copri-rocchetto grande per rocchetti di filo grandi e il copri-rocchetto più piccolo per rocchetti più piccoli o a forma di cono. Posizionare il filo sul porta-rocchetto. Far scivolare il copri-rocchetto contro la bobina.

Infilatura

Inserire il filo nella guida (A) da dietro in avanti e tirarlo in senso antiorario SOPRA il guidafilo di caricamento bobina (B).

Avvolgere l'estremità del filo più volte intorno alla bobina, in senso orario.

Nota: durante il caricamento della bobina, posizionare sempre il filo SOPRA il guidafilo di caricamento della bobina (B). Posizionare una bobina sul carica-bobina con il logo Pfaff rivolto verso l'alto. Assicurarsi che la bobina sia fissata sul carica-bobina, posizionando il piccolo perno sul carica-bobina nell'alloggiamento sulla bobina.

Accendere l'interruttore principale.

Avviare il carica-bobina spingendo la leva di caricamento bobina verso destra. Può essere necessario regolare la velocità di caricamento nella finestra del touch screen a colori come spiegato a pag. 2:11. Quando la bobina è piena, il caricamento si interrompe automaticamente. Tagliare il filo e rimuovere la bobina dal carica-bobina.

1. Caricamento dal secondo rocchetto

Aprire il secondo rocchetto tirandolo verso l'alto e bloccarlo in posizione. Posizionare un rocchetto di filo con un copri-rocchetto appropriato sul porta-rocchetto.

2. Caricamento dal terzo rocchetto

Inserire il terzo porta-rocchetto nell'apposito foro. Posizionare il coprirocchetto adeguato, quindi una bobina sul porta-rocchetto.

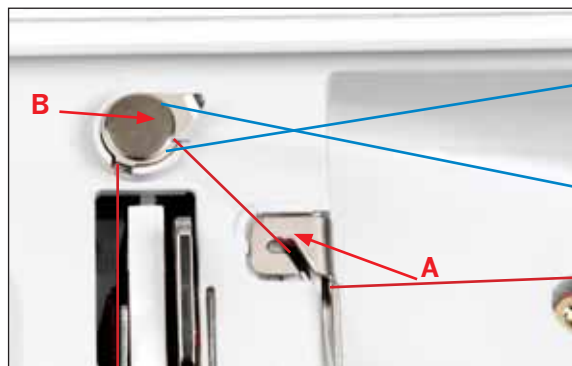
Infilatura

Inserire il filo nel guidafilo (A) da dietro in avanti e tirarlo in senso antiorario sopra il guidafilo di caricamento bobina (B). Avvolgere l'estremità del filo più volte intorno alla bobina, in senso orario.

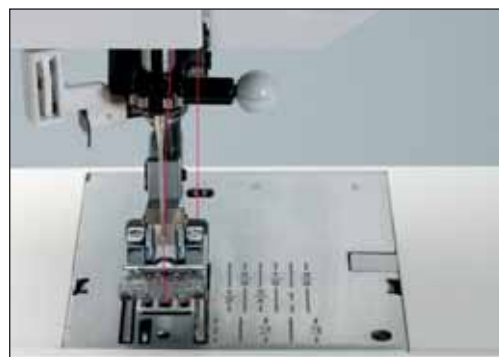
Avviare il carica-bobina spingendo la leva di caricamento bobina verso destra. Quando la bobina è piena, il caricamento si interrompe automaticamente. Tagliare il filo e rimuovere la bobina dal carica-bobina.

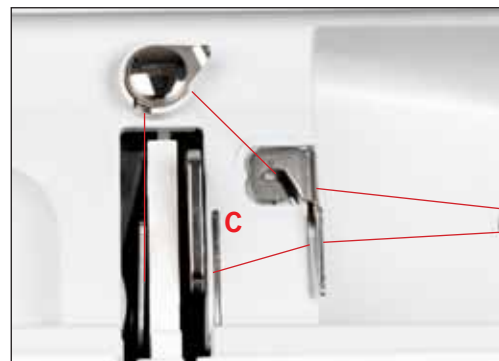
Caricamento della bobina durante il ricamo

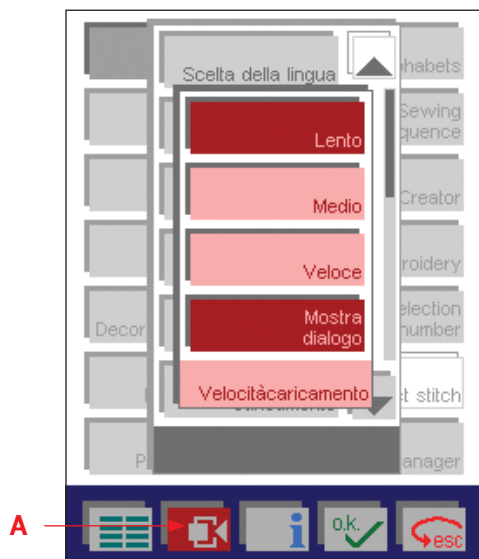
La creative 2170 ha un guidafilo per il caricamento della bobina durante il ricamo.

Il filo dell'ago (rosso) viene collocato nel guidafilo (A) e sotto il guidafilo di caricamento bobina (B). Tirare il filo della bobina (blu) in senso antiorario sopra il guidafilo di caricamento bobina. Avvolgere l'estremità del filo più volte intorno alla bobina, in senso orario.

Caricamento della bobina tramite l'ago

È possibile caricare le bobine anche quando la macchina è completamente infilata (vedere pag. 2:14 per le istruzioni su come infilare la macchina).

Sollevare il piedino. Tirare il filo dell'ago sotto il piedino e verso l'alto, facendolo passare per la fessura di destra.

Sistemare il filo da sinistra a destra, nella leva tendifilo (C).

Nota: la leva di pescaggio deve trovarsi quanto più in alto possibile.

Guidare il filo verso destra. Avvolgere l'estremità del filo più volte intorno alla bobina, in senso orario. Avviare il carica-bobina spingendo la leva di caricamento bobina verso destra. Quando la bobina è piena, il caricamento si interrompe automaticamente. Tagliare il filo e rimuovere la bobina dal carica-bobina.

Nota: il taglia-filo presente accanto al carica-bobina facilita il taglio del filo dopo il caricamento della bobina.

Impostazione della velocità di caricamento bobina

È possibile selezionare la velocità con cui eseguire il caricamento della bobina a macchina ferma. Nel menu contestuale (A) è possibile trovare un'icona definita Velocità di caricamento. Toccando questa icona, verrà visualizzato un menu a comparsa in cui è possibile scegliere il tipo di velocità di caricamento tra lenta, media o elevata.

Toccando l'icona Mostra dialogo, viene aperta una finestra per la selezione della velocità ogni volta che viene attivato il carica-bobina.

La velocità selezionata può essere dimezzata in qualsiasi momento toccando il tasto di velocità dimezzata.

Nota: se si carica la bobina con la macchina per cucire in funzione, la velocità di caricamento viene impostata automaticamente su Lento.

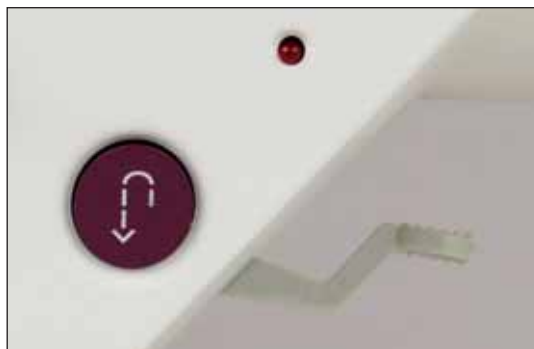
Inserimento della bobina e della navetta

Spegnere l'interruttore principale.

Aprire lo sportello bobina sul lato sinistro, facendolo ruotare verso il lato anteriore.

Sollevare il dispositivo di chiusura della navetta ed estrarre la navetta dalla macchina. Rilasciare la chiusura ed estrarre la bobina vuota dalla navetta.

Controllo filo bobina

Quando il filo bobina è vicino al termine, la spia rossa accanto al tasto di retromarcia inizia a lampeggiare automaticamente. Sul display verrà inoltre visualizzato un messaggio di avviso. Questa funzione viene attivata solo quando la porta della bobina è chiusa.

Inserimento bobina

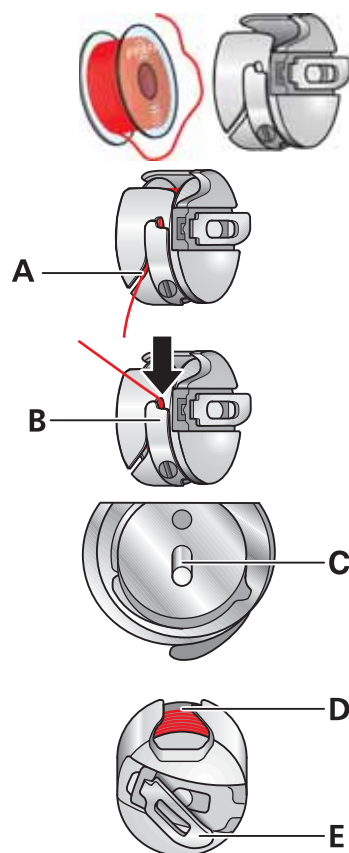
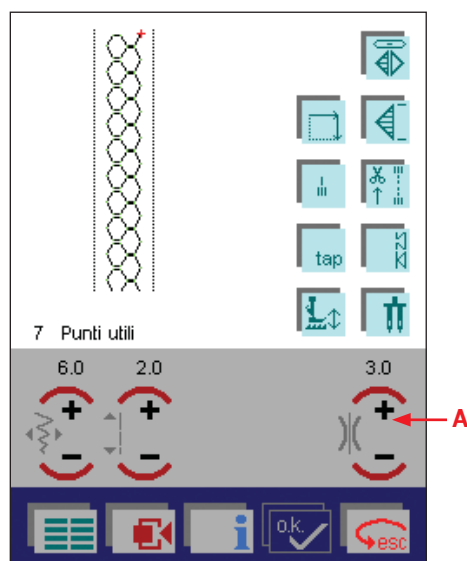
Inserire nella navetta la bobina piena (con il logo Pfaff rivolto verso la navetta). Nel farlo, inserire il filo nella fessura A, poi sotto la molla tenditrice B fino a quando non si ferma nell'apertura (vedere freccia).

Verifica: *tenere la navetta in modo che la bobina sia rivolta verso di sé. Quando si tira il filo, la bobina deve ruotare in senso orario.*

Inserimento della navetta

Sollevare la chiusura E e spingere la navetta verso il perno C del gancio di cucitura. L'apertura D della navetta deve essere rivolta verso l'alto.

Verifica: *tirare con decisione il filo della bobina. La navetta non deve cadere al di fuori del gancio.*

Preparazioni

Come correggere la tensione filo superiore

La macchina imposterà automaticamente la tensione per diversi tipi di punti. A seconda del tipo di tessuto e di punto che si intende usare, potrebbero essere richieste delle regolazioni manuali.

Se si nota che il filo della bobina è visibile sul lato superiore del tessuto o che è visibile il filo dell'ago sotto il tessuto, regolare la tensione del filo.

Premere l'icona della tensione del filo (A) + e - per impostare il valore di tensione del filo richiesta nell'ago. Le regolazioni verranno ripristinate una volta selezionato un nuovo punto o disegno. Per salvare le modifiche per la prossima volta che si ha intenzione di cucire, fare riferimento al capitolo 3:12.

Tensione filo

Per un punto più bello e resistente, assicurarsi che la tensione del filo nell'ago sia impostata in modo corretto, ossia che i fili siano disposti uniformemente tra i due strati di stoffa.

Quanto segue è valido per lavori di cucitura generici:

Il filo della bobina è visibile sul lato superiore della stoffa:

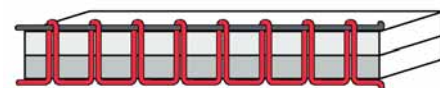
La tensione del filo dell'ago è eccessiva.

È necessario ridurre la tensione del filo dell'ago.

Il filo dell'ago è visibile sul lato inferiore della stoffa:

La tensione del filo dell'ago è insufficiente.

È necessario aumentare la tensione del filo nell'ago.

Per asole e punti decorativi, è necessario che il filo dell'ago in alto sia visibile sotto la stoffa.

Infilatura ago

Sollevare il piedino. Posizionare il filo sul rocchetto e montare un copri-rocchetto delle stesse dimensioni.

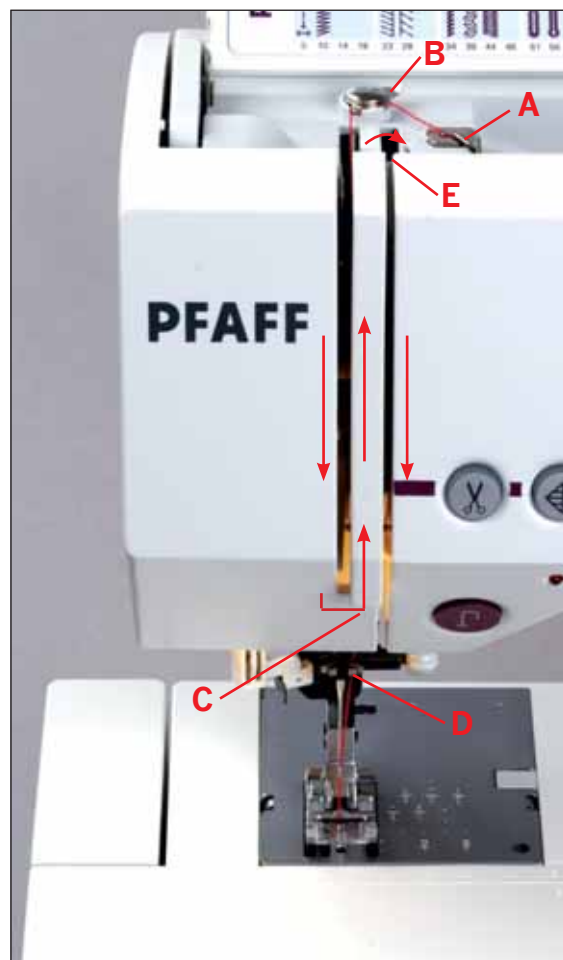
Con le due mani, tirare il filo nel primo guidafilo (A) da davanti all'indietro. Posizionare il filo da destra sotto il guidafilo di caricamento della bobina (B).

Passarlo quindi verso il basso attraverso la fessura per il filo a sinistra.

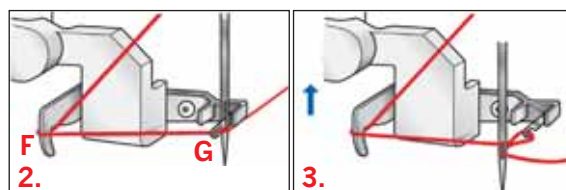
Tirare il filo intorno al punto (C) all'interno della fessura a destra e verso l'alto, in direzione della leva di caricamento (E). Il filo deve essere tirato completamente nella leva di pescaggio da sinistra a destra. Passarlo quindi verso il basso, nella fessura di destra.

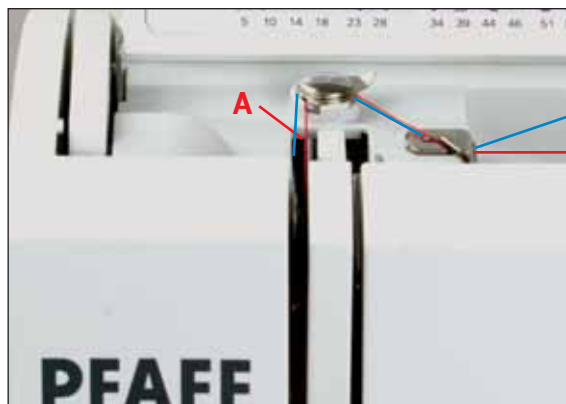
Tirare il filo dal lato posteriore di uno dei due guidafilo (D).

Per infilare l'ago, fare riferimento alla sezione successiva.

Nota: durante la cucitura, posizionare sempre il filo sotto il guidafilo di caricamento della bobina (B).

Infila-ago

Per rendere più semplice e rapida l'infilatura dell'ago, la Pfaff dispone di un infila-ago incorporato. L'infila-ago consente di infilare l'ago in modo automatico.

1. Abbassare il piedino. Abbassare l'infila-ago. Il gancio dell'infila-ago (G) entrerà nella cruna dell'ago.
2. Posizionare il filo al di sopra del gancio (F) e al di sotto del gancio filo (G), mantenendo ben tesa l'estremità del filo stesso. Ridurre la pressione in modo che l'infila-ago si sposti lentamente verso l'alto.
3. Allo stesso tempo, il gancio dell'infila-ago fuoriesce dalla cruna dell'ago e tira il filo al suo interno. Rilasciare leggermente l'estremità del filo, in modo da formare un anello di filo dietro all'ago. Rilasciare l'infila-ago e tirare il resto del filo attraverso la cruna.

Pescaggio del filo bobina

Sollevare il piedino. Inserire la bobina nella navetta e posizionare il filo verso destra (vedere la figura).Chiudere lo sportello bobina/gancio. Posizionare il tessuto sotto il piedino e iniziare a cucire. La macchina tenderà il filo da sola.

Infilatura ago doppio

Sostituire l'ago con un ago doppio.

Tirare il secondo portarocchetto verso l'alto e bloccarlo in posizione. Posizionare un rocchetto di filo con un copri-rocchetto appropriato sul porta-rocchetto. Assicurarsi che i due fili si trovino sotto il guidafilo di caricamento della bobina. Durante l'infilatura nella fessura filo a sinistra, assicurarsi di passare un filo verso sinistra e un filo verso destra del disco di tensione (A). Continuare come al solito accertandosi che i fili restino ben separati.

Tirare il filo destro nel guidafilo destro e infilare l'ago a destra. Tirare il filo sinistro nel guidafilo sinistro e infilare l'ago a sinistra.

Non è possibile utilizzare l'infila-ago automatico con un ago doppio.

Leva alzapiedino

Il piedino può essere alzato o abbassato con l'apposita leva.

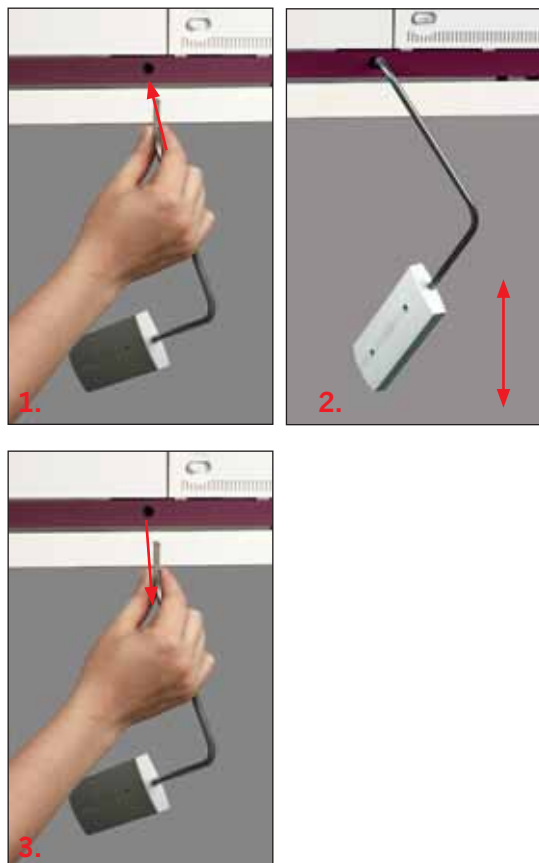
Leva a ginocchio elettronica

La Pfaff creative 2170 è provvista di leva a ginocchio elettronica per regolare l'altezza del piedino.

1. Spingere a fondo la leva ginocchio nel foro appropriato che si trova sulla macchina.

Nota: il lato piatto deve essere rivolto verso l'alto.

2. Regolare la barra rettangolare sulla leva a ginocchio, fino al raggiungimento dell'altezza desiderata.

   Se si preme la leva verso destra, il piedino si solleva. Ora la stoffa può essere guidata con entrambe le mani.
3. Per rimuovere la leva a ginocchio, estrarla dal foro con delicatezza.

Note generali sul funzionamento della Pfaff creative 2170

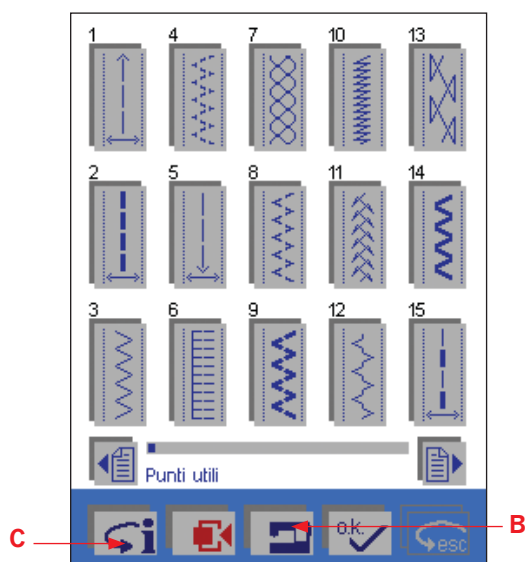
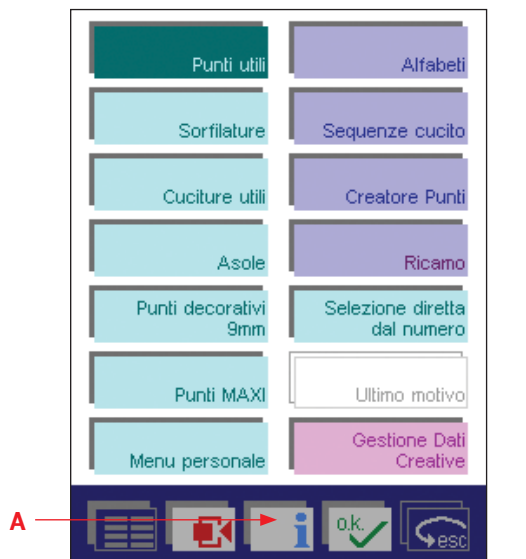
La macchina per cucire dispone di due strumenti per agevolare la cucitura: le funzioni Assistente creative e Assistente macchina.

Assistente creative

Nella Pfaff creative 2170 è disponibile la funzione Assistente creative (A) che fornisce informazioni su come utilizzare la macchina. Se si preme l'Assistente creative quando ci si trova sul menu Principale, verranno visualizzate informazioni generali sulla macchina. Se si tocca l'icona all'interno di un punto, verrà avviata la funzione di guida in linea. Essa fornisce informazioni sul tipo di piedino da usare e così via.

Assistente Macchina

Nell'Assistente creative è possibile raggiungere la funzione Assistente Macchina premendo l'icona Assistente Macchina (B). L'Assistente Macchina fornisce informazioni su come utilizzare la macchina. È possibile scegliere tra due menu: Cucito e Ricamo. Tra le altre cose, è possibile trovare istruzioni su come infilare l'ago, caricare una bobina, modificare il piedino, sostituire la lampadina e montare il telaio per ricamo sulla macchina.

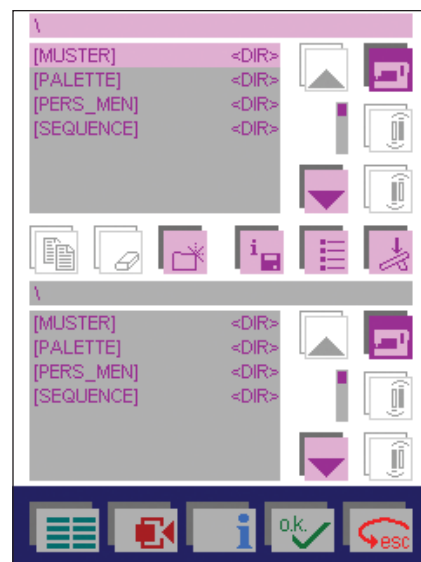
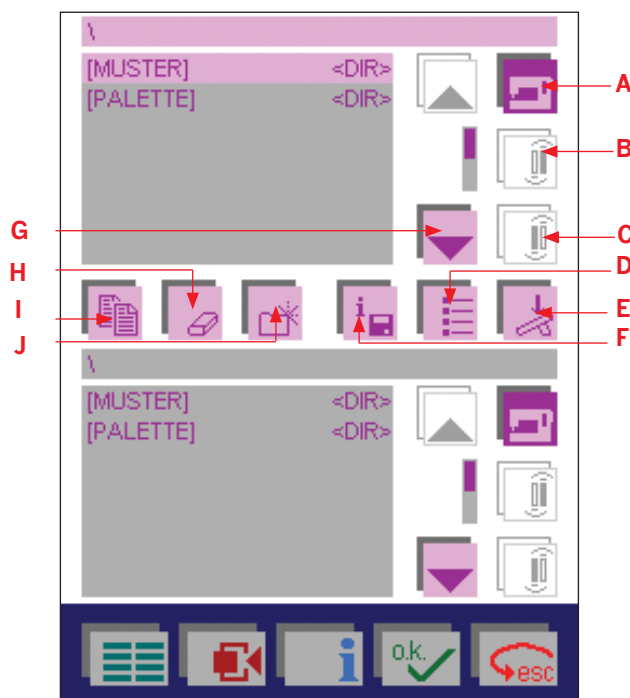
Per chiudere l'Assistente creative, premere l'icona (C). La barra degli strumenti cambierà colore e i tasti ritorneranno quelli della barra degli strumenti standard.

Gestione dati creative

La Gestione dati creative organizza i punti della Pfaff creative 2170. Qui è possibile organizzare i punti, le sequenze di punti, i menu personalizzati e i programmi, quali il programma Patchwork.

È possibile accedere alle seguenti funzioni:

1. I punti personalizzati possono essere salvati e rinominati, copiati o cancellati.
2. I disegni possono essere copiati da una card a una creative memory card (neutra).
3. È possibile rinominare, modificare o cancellare sequenze o combinazioni.
4. È possibile modificare, rinominare o cancellare i menu personalizzati.
5. È possibile creare nuove directory e sotto-directory nella macchina o sulla creative memory card.
6. È possibile accedere ai dati della memoria.
7. È possibile accedere a punti o disegni singoli all'interno di una sequenza o combinazione.
8. È possibile accedere a una directory completa. La Pfaff creative 2170 è sempre pronta a cucire, anche quando la Gestione dati creative è aperta.

Nella Gestione dati creative sono disponibili due campi. Un campo contiene i dati di origine. L'altro campo contiene invece i dati di destinazione. Entrambi i campi possono essere usati come origine o destinazione. Per aprire le directory, le sotto-directory/sequenze/combinazioni, i menu personalizzati o i record di dati, è disponibile una barra di selezione che può essere spostata verso l'alto o verso il basso con le frecce.

Per elaborare il record di dati, è necessario che questo sia stato precedentemente selezionato.

Gestione dati creative

A. Icona Memoria macchina: usare questa funzione per accedere ai punti o ai ricami della macchina.

B. Icona Lettore card anteriore, card inserita: usare questa funzione per accedere al lettore card anteriore.

C. Icona Lettore card posteriore, nessuna card nella macchina: usare questa funzione per accedere al lettore card posteriore.

D. Icona di ordinamento: usare questa funzione per ordinare i dati in ordine alfabetico o in base al tipo di dato.

E. Inizio cuciture: toccando questa icona dopo avere selezionato una sequenza, è possibile cucirla direttamente. Il menu di elaborazione corrispondente per la sequenza di punti o la combinazione di ricami viene visualizzato sullo schermo. Per maggiori informazioni sulla sequenza di punti, fare riferimento a pag. 4:4-4:5.

   Se si tocca questa icona quando è stato selezionato un punto, viene visualizzato il menu di elaborazione per il punto e la macchina è pronta per cucire.

   Se si tocca questa icona con il menu Personale selezionato, viene visualizzato il menu personale ed è possibile selezionare un punto e cucirlo. Il punto compare sullo schermo di elaborazione corrispondente.

F. Icona delle informazioni sulla memoria: usare questa funzione per consultare i record di dati contenuti in una directory o nel punto selezionato.

G. Icona Frecce di attività: usando queste frecce è possibile sfogliare lo schermo. La barra con il pennarello scuro indica l'area selezionata.

H. Icona Elimina: usare questa icona per eliminare il record di dati (directory, punto o sequenza di punti) selezionato.

I. Icona Copia: questa è una funzione che consente di copiare, rinominare, spostare punti/disegni, sequenze o combinazioni.

Copia di dati:

è possibile duplicare i dati, quali punti e sequenze di punti, dalla macchina o da una creative card e salvarli in una memoria diversa oppure salvarli o inserirli su una creative card. Per fare questo, selezionare il file di destinazione, selezionare il file di origine e toccare 'Copia'.

Sequenza: 1. Selezionare la destinazione / 2. Selezionare l'origine / 3. Copia

Come rinominare i dati:

per rinominare i dati, quali dati, sequenze di punti o menu personali, toccare l'icona Copia e Rinomina. Viene aperta una finestra per l'immissione di un nuovo nome (max. 8 caratteri).

Sposta:

è possibile spostare punti o sequenze di punti dalla macchina o da una creative card in una memoria diversa o su una creative card. Per fare questo, selezionare il file di origine, selezionare il file di destinazione e toccare l'icona Copia e Sposta.

Sequenza: 1. Selezionare la destinazione / 2. Selezionare l'origine / 3. Spostare

Aggiornamento della macchina

Insieme alla macchina per cucire Pfaff creative 2170 viene fornito un cavo speciale con una connessione USB a un'estremità e una creative card all'altra estremità. Utilizzare questo cavo quando si effettua l'aggiornamento della macchina o quando si trasferiscono dei dati tra la macchina per cucire Pfaff creative 2170 e il 3D File Assistant sul computer.

1. Accedere alla home page Pfaff all'indirizzo Internet www.pfaff.com, quindi fare clic su "2170 update".
2. Fare clic per avviare il download.
3. Compilare il modulo di registrazione o immettere l'indirizzo di posta elettronica e avviare la ricerca. Una volta completata la registrazione, avviare il download.

Nota: a seconda della versione di Windows installata sul computer, la schermata potrebbe avere un aspetto diverso da quello riportato qui.

4. Per eseguire il programma di download direttamente dal sito, scegliere Apri il file dalla posizione corrente.
5. Se si desidera scaricare il programma sul disco rigido e aggiornare la macchina in un secondo momento, scegliere Salva il file su disco. Vedere Salvataggio del programma di aggiornamento sul disco rigido.
6. Fare clic su Sì per continuare.
7. Quando viene visualizzata la schermata (C), si attiverà il programma di aggiornamento e sarà possibile chiudere la connessione a Internet.

Impostazione della macchina per cucire Pfaff creative 5.511,80 cm modalità di aggiornamento

1. Collegare il cavo a una porta del computer, quindi inserire la card in uno degli appositi lettori della macchina per cucire.
2. Accendere la macchina.
3. Toccare il menu principale.
4. Toccare il menu contestuale. Toccare Aggiornamento firmware. Scegliere Sì nella finestra di richiesta. Verrà visualizzata una nuova finestra a comparsa con delle istruzioni.

5. Leggere le istruzioni, quindi toccare OK per preparare la macchina Pfaff creative 2170 all'aggiornamento. Verrà visualizzata un'altra finestra a comparsa, nella quale si informa l'utente che la macchina è in attesa dei dati.
6. Per avviare l'aggiornamento, fare clic sull'icona Aggiorna macchina per cucire, nel computer. Avrà inizio il processo di aggiornamento. Dopo circa 20 minuti, sarà possibile riavviare la macchina per cucire, dopodiché la macchina per cucire Pfaff creative 2170 sarà pronta per l'uso con la nuova versione del programma. Se si verificano dei problemi durante l'aggiornamento della macchina per cucire Pfaff creative 2170, vedere la sezione Risoluzione dei problemi, pag. 2:23.

Salvataggio del programma di aggiornamento sul disco rigido.

Nota: a seconda della versione di Windows installata sul computer, la schermata potrebbe avere un aspetto diverso da quello riportato qui.

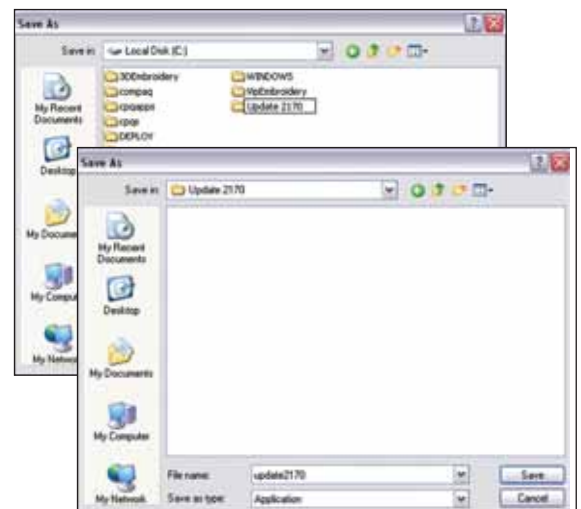
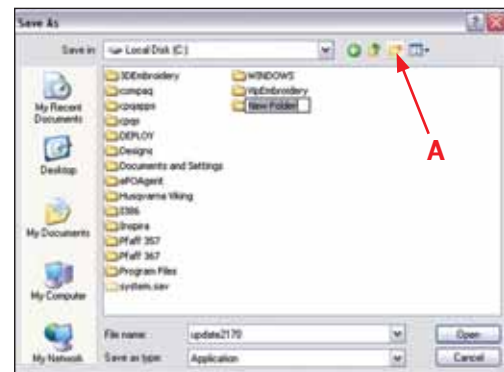
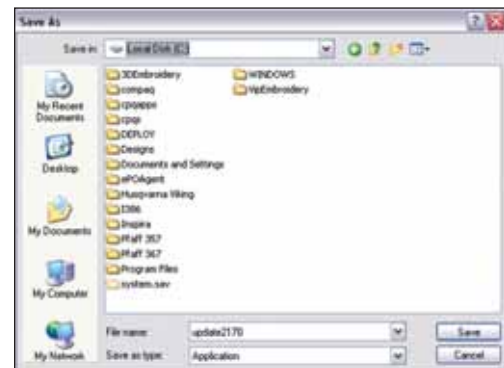
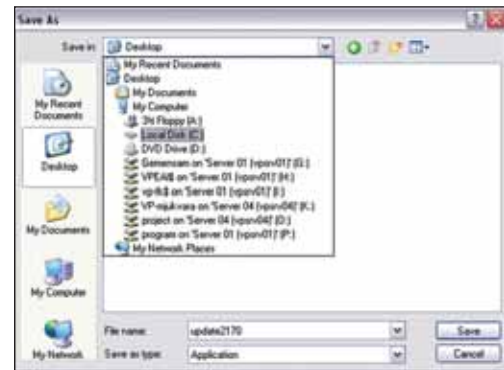
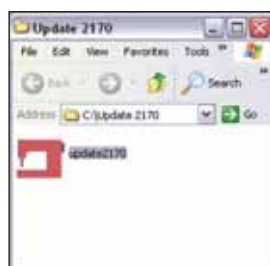
1. Fare clic sul link dell'aggiornamento. Verrà visualizzata la seguente schermata.
2. Scegliere Salva il file su disco facendo clic all'interno del cerchietto bianco accanto al testo (se il cerchietto contiene un punto nero, ciò significa che la voce è già selezionata). Fare clic su OK.
3. Verrà visualizzata la finestra Salva con nome. Se la creative 2170 è già stata aggiornata in precedenza, sfogliare per aprire la cartella creata per l'aggiornamento precedente e salvare il nuovo file in questa cartella. Altrimenti creare una nuova cartella seguendo le istruzioni riportate di seguito.

Creare una cartella in cui effettuare il salvataggio

4. Fare clic con il pulsante sinistro del mouse sulla freccia orientata verso il basso. Spesso il disco rigido viene chiamato Disco locale ed è seguito da una C: che indica il nome dell'unità.

5. Individuare il disco rigido e fare clic con il pulsante sinistro del mouse per aprirlo.

6. Fare clic sull'icona della nuova cartella, (A) per creare una nuova cartella sul disco rigido.

7. Una volta creata la nuova cartella, verrà selezionata l'etichetta con il relativo nome predefinito ("Nuova cartella"), in modo che sia possibile sovrascrivervi un nuovo nome. Si consiglia di assegnare alla cartella il nome Aggiornamento 2170.
8. Fare doppio clic sulla cartella per aprirla.
9. Per salvare il file di aggiornamento nella cartella, fare clic con il pulsante sinistro del mouse su Salva.

10. Avrà inizio il salvataggio del file nella cartella. La durata del download dipende dalla velocità della connessione Internet.

11. Il download del file Update 2170 è ora terminato.

    Fare clic con il pulsante sinistro del mouse sull'icona Apri cartella per aprire la cartella in cui è stato memorizzato il file di aggiornamento.

(A seconda delle impostazioni del computer, la finestra riportata sopra potrebbe chiudersi automaticamente. In tal caso, seguire le istruzioni riportate sotto la voce Aggiorna in un secondo momento.)

12. Fare doppio clic con il pulsante sinistro del mouse sull'icona Update 2170. Si avvierà il programma di aggiornamento. Seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo e impostare la creative 2170 in modalità di aggiornamento.

Aggiorna in un secondo momento

Se si desidera aggiornare la macchina per cucire Pfaff creative 2170 in un secondo momento, fare clic con il pulsante sinistro del mouse su Chiudi. Se la schermata Download completato si chiude automaticamente, ignorare queste ultime istruzioni.

Per effettuare l'aggiornamento della creative 2170, fare doppio clic con il pulsante sinistro del mouse sull'icona Risorse del computer, presente sul desktop (cioè la schermata di apertura che viene visualizzata quando si accende il computer). Fare doppio clic con il pulsante sinistro del mouse sull'unità C:.

Fare doppio clic sulla cartella Aggiornamento 2170 per aprirla.

Fare doppio clic sul file Update 2170.

Si avvierà il programma di aggiornamento.

Seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo e impostare la creative 2170 in modalità di aggiornamento.

Risoluzione dei problemi

- Viene visualizzato il messaggio Unable to open COM-port/USB ("Impossibile aprire la porta COM/USB"). Verificare che nell'elenco di selezione delle porte seriali sia stata selezionata la porta COM/USB appropriata.
- Viene visualizzato il messaggio Unable to initialize the sewing machine monitor ("Impossibile inizializzare il monitor della macchina per cucire"). Controllare tutte le connessioni tra il computer e la macchina. Spegnere la macchina per cucire Pfaff creative 2170, riavviarla e impostarla in modalità di aggiornamento. Riavviare il programma di aggiornamento.
- Se si verifica un errore di comunicazione, controllare la connessione con il computer, quindi spegnere e riaccendere la macchina per cucire. Quando si accende la macchina, lo schermo è nero. Fare clic sull'icona Aggiorna macchina per cucire, sul PC. Il processo di aggiornamento riprenderà entro pochi secondi.

CUCITO

Tasti funzione

A. Tasto taglia-filo
B. Avvio motivo
C. Tasto bassa velocità
D. Tasto Ago in alto/in basso
E. Controllo filo bobina
F. Tasto di retromarcia

A. Tasto taglia-filo

Se si preme questo tasto, la macchina taglierà automaticamente il filo della bobina e dell'ago. Se si preme questo tasto durante la cucitura, la macchina completerà il punto, eseguirà la fermatura e taglierà i fili.

B. Avvio motivo

Questo tasto ha due funzioni: se lo si preme durante la cucitura, la macchina terminerà il punto ed eseguirà la fermatura. Se si preme il tasto una volta arrestata la macchina, quest'ultima tornerà all'inizio del punto.

C. Tasto bassa velocità

Se si preme questo tasto, la velocità di cucitura verrà ridotta.

D. Tasto Ago in alto/in basso

Se si preme questo tasto, l'ago si porterà automaticamente fino all'arresto nella posizione in basso quando viene interrotta la cucitura. Se si preme questo tasto, sullo schermo verrà visualizzata la seguente finestra di dialogo (G). È possibile scegliere l'altezza di sollevamento del piedino una volta tolto il piede dal pedale. Quando si preme nuovamente il pedale, il piedino si riabbassa automaticamente. Questo semplifica l'esecuzione di un angolo, la trapuntatura, ecc.

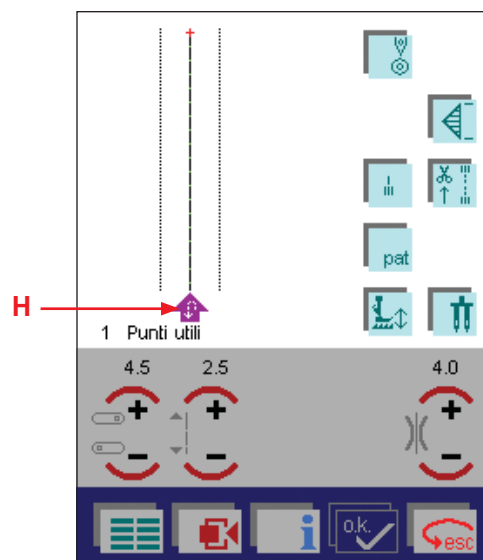
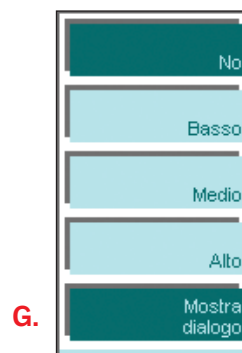
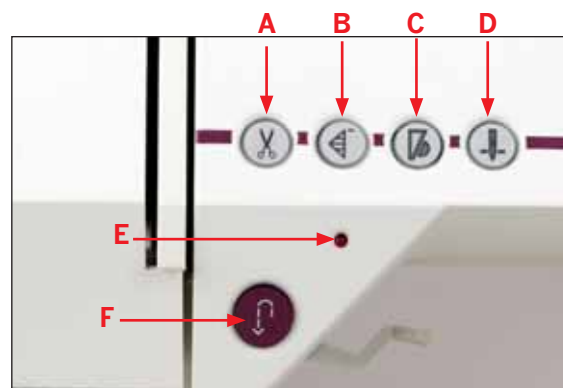
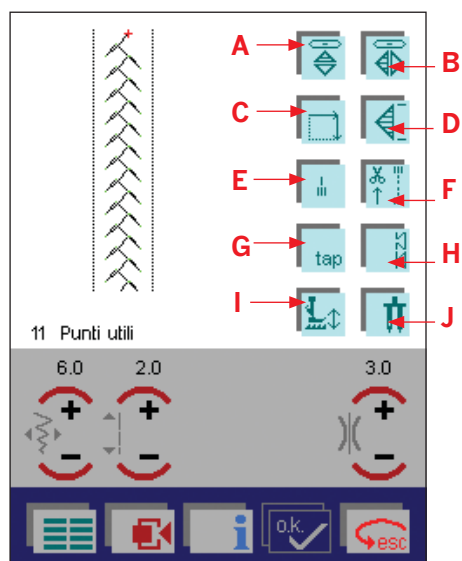
E. Controllo filo bobina

Quando il filo della bobina è quasi esaurito, il controllo filo bobina lampeggia.

Nota: il controllo filo bobina funziona solo se il copri-gancio è chiuso.

F. Tasto di retromarcia

Il tasto di retromarcia dispone di una serie di funzioni nella modalità di cucito.

1. Se viene premuto mentre si cuce, la macchina cucirà all'indietro fino al rilascio del tasto.
2. Se si preme questo tasto prima di dare inizio alla cucitura, la macchina eseguirà la cucitura in retromarcia fino a quando il pulsante non verrà nuovamente premuto. Quando la funzione è attivata, sul touch screen a colori (H) appare una freccia rivolta all'indietro.
3. Se è attivo il programma di fermatura, questo tasto consente di attivare la fermatura alla fine. L'icona del punto singolo indica se la fermatura è stata selezionata.
4. Nei programmi Patchwork, Tapering, Quattro direzioni di cucitura e Rammendo, il pulsante consente di determinare la lunghezza delle cuciture.
5. Se si sta programmando la lunghezza di un'asola, il pulsante consente di determinare la lunghezza del cordoncino.

Funzioni della modalità di cucito

A. Specchiatura in orizzontale
B. Specchiatura in verticale
C. Quattro direzioni di cucitura
D. Punto singolo
E. Fermatura immediata
F. Funzione di fermatura
G. Cucitura Tapering (punto cordoncino rastremato)
H. Bilanciamento
I. Cucitura a mano libera
J. Ago doppio

A. Specchiatura in orizzontale

Se si preme questo tasto, è possibile specchiare il punto in orizzontale. La modifica verrà visualizzata sullo schermo.

B. Specchiatura in verticale

Questa funzione consente di specchiare il punto in verticale. La modifica del punto verrà visualizzata sullo schermo.

C. Quattro direzioni di cucitura

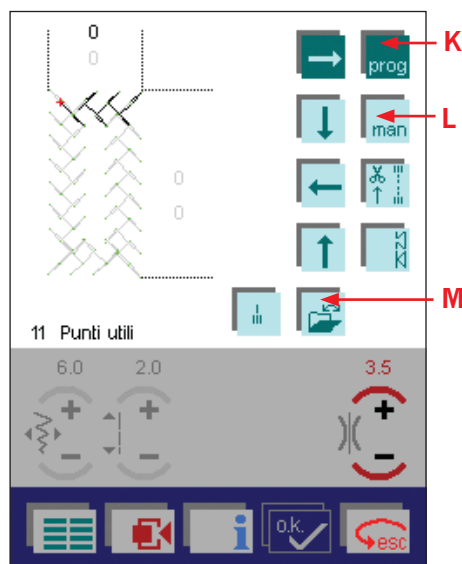
Con questa funzione è possibile programmare la lunghezza e la larghezza di un rettangolo. Il rettangolo programmato verrà quindi salvato in modo permanente nella macchina per cucire. Questa funzione può essere utile per applicare toppe senza dover rivoltare il tessuto.

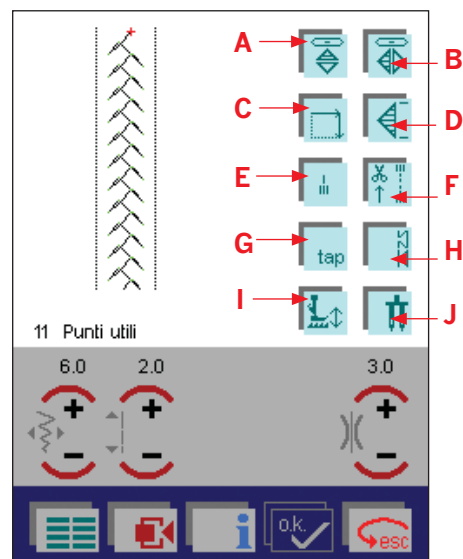
Se si preme l'icona Quattro direzioni di cucitura, verrà visualizzata una nuova finestra. Toccare la funzione Programma (K) prima di iniziare a cucire, per programmare e salvare in modo permanente una cucitura in quattro direzioni.

Toccare l'icona Manuale (L) per impostare dove interrompere una cucitura laterale già programmata. La macchina completerà il punto corrente e si fermerà. (Per maggiori informazioni sulla cucitura in quattro direzioni, fare riferimento a pag. 3:25.)

Le icone freccia indicano le direzioni di cucitura. La macchina cuce nelle direzioni della freccia selezionata.

L'icona Gestione dati (M) aprirà una finestra per l'apertura, il salvataggio, la cancellazione e la chiusura di un programma.

La cucitura in quattro direzioni è disponibile per i punti 2-4, 7, 10, 11, 18, 23 e 25.

Funzioni della modalità di cucito

A. Specchiatura in orizzontale
B. Specchiatura in verticale
C. Quattro direzioni di cucitura
D. Punto singolo
E. Fermatura immediata
F. Funzione di fermatura
G. Cucitura Tapering (punto cordoncino rastremato)
H. Bilanciamento
I. Cucitura a mano libera
J. Ago doppio

D. Punto singolo

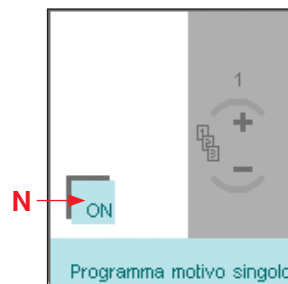
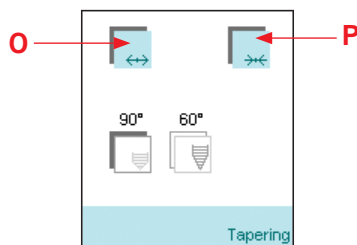
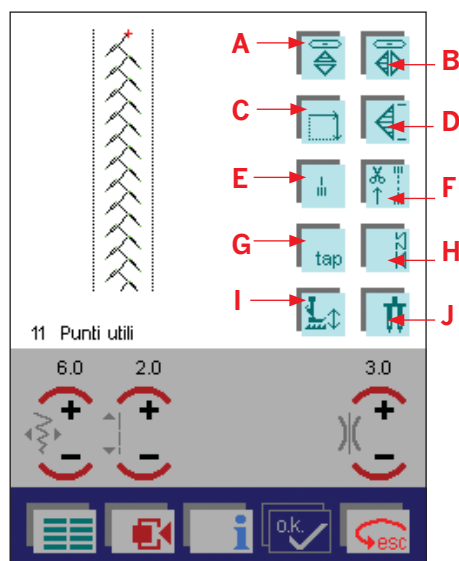
I punti e le sequenze di punti possono essere cuciti come punti singoli. Toccando il tasto del punto singolo, è possibile decidere quanti motivi cucire. Se si preme questo tasto, verrà visualizzata una nuova finestra. Toccare il tasto ON (N) e impostare il numero di ripetizioni del motivo selezionato toccando + e - .

E. Fermatura immediata

Se si tocca l'icona Fermatura immediata, sia mentre si sta cucendo che a macchina ferma, la macchina non terminerà i punti/la sequenza; eseguirà invece la fermatura immediata.

Nota: se si desidera ricominciare la sequenza dall'inizio, è necessario premere il pulsante di avvio motivo.

Dopo una fermatura immediata, la macchina si blocca e non riparte finché non si rilascia e si preme di nuovo il pedale.

L'icona della fermatura immediata rimane attiva e diventa inattiva quando viene completata la fermatura.

Funzioni della modalità di cucito

A. Specchiatura in orizzontale
B. Specchiatura in verticale
C. Quattro direzioni di cucitura
D. Punto singolo
E. Fermatura immediata
F. Funzione di fermatura
G. Cucitura Tapering (punto cordoncino rastremato)
H. Bilanciamento
I. Cucitura a mano libera
J. Ago doppio

F. Funzione di fermatura

L'icona per la Funzione di fermatura include quattro funzioni: Fermatura all'inizio, Fermatura alla fine, Taglia-filo e Alzapiedino. Se si tocca l'icona, verrà visualizzata una nuova finestra che consente all'utente di selezionare le diverse funzioni. Quando si seleziona una funzione, l'icona diventa verde scuro e su di essa sono visibili solo i simboli delle funzioni selezionate.

Se si seleziona una di queste funzioni, la funzione rimarrà attiva anche se si seleziona un altro punto. Le funzioni rimangono attive finché non si spegne la macchina.

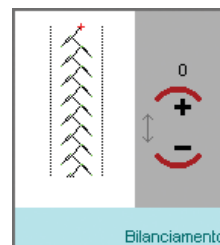
G. Tapering (punto cordoncino rastremato)

Se si tocca l'icona Tapering, verrà visualizzata una nuova finestra. Se si preme l'icona (O), la cucitura inizia a 0 mm e diventa via via più grande fino a raggiungere la larghezza del punto selezionata. Se si preme il tasto di retromarcia, la larghezza viene automaticamente ridotta a 0 mm.

Se si preme l'icona (P), la cucitura inizia con la larghezza completa, mentre se si preme il tasto di retromarcia, la larghezza arriva a 00 mm.

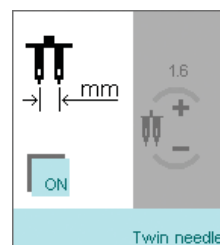
Il punto verrà ridotto di conseguenza all'angolo selezionato (in questo caso 90° o 60°).

H. Bilanciamento

Se si tocca questa icona, verrà visualizzata una nuova finestra che consente di bilanciare il punto. Iniziare a eseguire una cucitura su una pezza di stoffa. Durante il bilanciamento del punto, modificare la cucitura sulla macchina per cucire in modo che sia simile al campione di cucitura. Utilizzare i tasti + e - per modificare il bilanciamento.

I. A mano libera

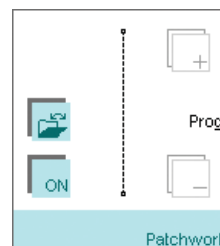
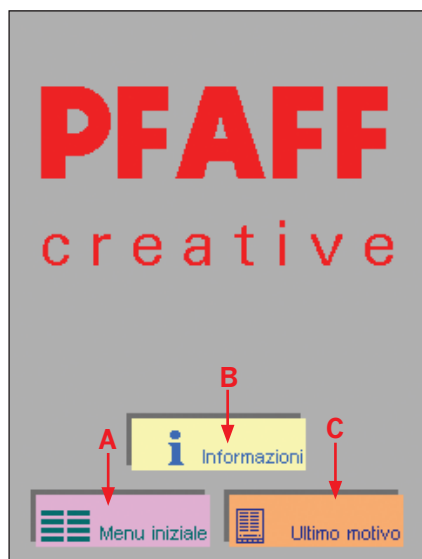
Questa funzione può essere usata per eseguire dei ricami a mano libera o per la trapuntatura. Se si tocca l'icona A mano libera, la macchina invita ad abbassare le griffe. La macchina solleverà il piedino consentendo di cucire a mano libera.

J. Ago doppio

Premere questa icona per cucire con un ago doppio. Se si tocca questa icona, verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui impostare la larghezza dell'ago doppio. Premere ON e usare i tasti + e - per impostare la larghezza.

K. Funzione Patchwork

La funzione Patchwork consente di programmare una lunghezza di cucitura particolare per unire tessuti di uguale lunghezza e di salvarla in modo permanente. Se si preme la funzione Patchwork, verrà aperta una nuova finestra.

Nella finestra di dialogo, è presente l'icona Gestione dati (in cui è possibile aprire le funzioni già salvate o crearne di nuove) e l'icona ON (per attivare la funzione Patchwork).

Per eseguire la funzione Patchwork, è necessario attivarla toccando ON e OK. Cucire la lunghezza desiderata e toccare il tasto di retromarcia. Il tasto di retromarcia stabilisce la lunghezza della cucitura. Per maggiori informazioni su come modificare la lunghezza della cucitura e salvare la funzione, fare riferimento a pag. 4:16-4:17.

Schermata di benvenuto

A. Menu iniziale

B. Ultimo motivo

C. Informazioni

Menu iniziale

Se si tocca l'icona del Menu iniziale, è possibile accedere al Menu iniziale. Nel Menu iniziale è possibile trovare le diverse categorie di punti, selezionare la modalità di ricamo e Gestione dati.

Informazioni

Usare questa funzione per visualizzare informazioni generali su come mettere in funzione la macchina.

Ultimo motivo

La funzione Ultimo motivo consente di ritornare al punto in cui ci si trovava prima dello spegnimento della macchina.

Sullo schermo che viene visualizzato all'avvio della macchina, è possibile scegliere una funzione detta Ultimo motivo. Se si tocca questa icona, verrà visualizzato un nuovo menu in cui è possibile scegliere l'ultimo punto o lo stato corrente. Scegliere l'ultimo punto per raggiungere il punto in cui ci si trovava prima di spegnere la macchina. Lo stato corrente porta l'utente all'ultimo punto decorativo.

Se è stata attivata la funzione di stato corrente durante il ricamo, con questo tasto è possibile continuare a ricamare dal punto in cui ci si è fermati prima di spegnere la macchina.

Barra degli strumenti

A. Menu iniziale

B. Menu contestuale

C. Assistente Creative

D. OK

E. Esc

A. Menu iniziale

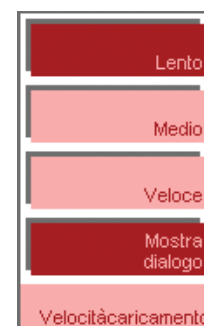
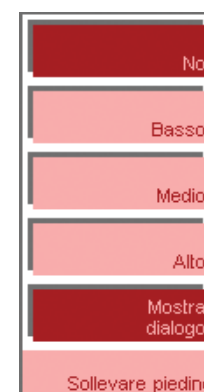
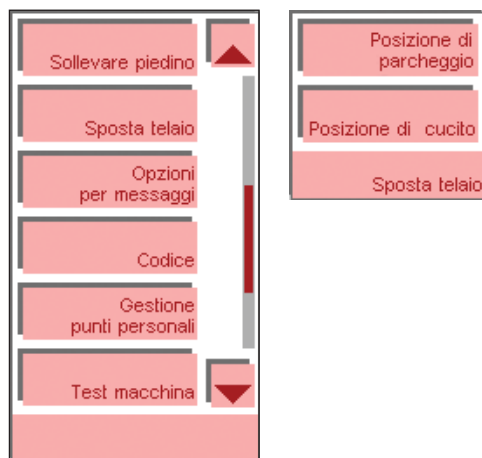
Questa funzione consente di tornare al Menu iniziale per selezionare tutti i punti. In questa figura, l'utente si trova già nel Menu iniziale e l'icona è diventata blu.

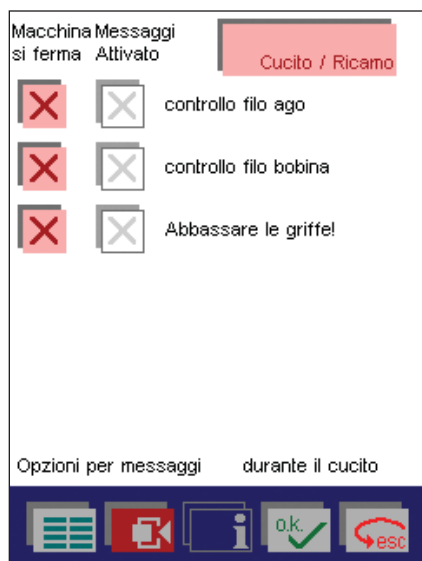
Nel Menu iniziale sono disponibili diversi menu di selezione: Punti utili, Sorfilature, Cuciture utili, Asole, Punti decorativi 9mm, Punti MAXI, Menu personale, Alfabeti, Sequenze cucito, Crea punti, Ricamo, Selezione diretta dal numero, Ultimo motivo e Gestione dati.

B. Menu contestuale

Il Menu contestuale si riferisce in modo specifico al menu selezionato. Quando si è nel Menu iniziale, sono attivi i seguenti menu:

1. Scelta della lingua: questa icona consente di modificare la lingua nella macchina.
2. Segnale acustico. È possibile modificare il tasto e il messaggio sonoro.
3. Memory card. È possibile formattare una memory card oppure modificarne il nome.
4. Disattivare benvenuto iniziale: questa funzione disattiva la schermata di benvenuto in modo da poter accedere direttamente al Menu iniziale all'accensione della macchina.
5. Impostazione iniziale: ripristina tutte le impostazioni della macchina modificate in precedenza oppure riattiva i testi informativi.

6. Velocità di caricamento; scegliere tra lenta, media e veloce.

7. Sollevamento del piedino: scegliere tra No, Basso, Medio e Alto.

8. Sposta telaio: è possibile usare questa funzione quando si cuce con l'unità di ricamo in dotazione. Per spostare il braccio, allontanarlo al massimo dall'area di cucito, toccare l'icona Posizione di cucito.

Per spostare il braccio di ricamo in modo da rimuovere l'unità di ricamo dalla macchina, toccare l'icona Posizione di parcheggio.

9. Opzioni per messaggi; tra le opzioni del tasto di messaggio è possibile attivare o disattivare diversi messaggi, ad esempio se non si intende arrestare la macchina in assenza del filo della bobina.
10. Codice: la funzione di codice consente di bloccare la Pfaff creative 2170. Il Menu iniziale della macchina non compare fino a quando non sia stato immesso accuratamente il codice di sicurezza. Il codice deve avere almeno quattro caratteri e non superare gli otto. È possibile cancellare il codice premendo il tasto di cancellazione; per modificare il codice, premere l'icona Modifica.
11. Gestione Punti personali: nel menu personale è possibile salvare una selezione di punti. Ad esempio, è possibile creare un menu personale per tutti i punti che si intende cucire sugli abiti. È possibile creare dei menu personali (per maggiori informazioni sui menu personali, fare riferimento a pag. 3:27).
12. Demo: con la funzione Demo è possibile programmare una dimostrazione della macchina nella creative 2170 e rieseguirla in modo permanente. Si può inoltre programmare una sequenza di training per riepilogare le fasi di un progetto. Per programmare una demo, toccare il tasto Registra demo . La schermata di apertura verrà immediatamente visualizzata e l'utente potrà eseguire la dimostrazione. Con il tasto di retromarcia è possibile completare e salvare la demo.

Nota: si tratta di una funzione importante da attivare quando si sta apprendendo una nuova tecnica durante una sessione.

13. Versione: qui viene memorizzato lo stato corrente del software della macchina.
14. Aggiornamento firmware: premere questo tasto funzione per installare un aggiornamento della macchina. Per maggiori informazioni sull'aggiornamento della macchina, fare riferimento a pag. 2:20.

C. Assistente Creative

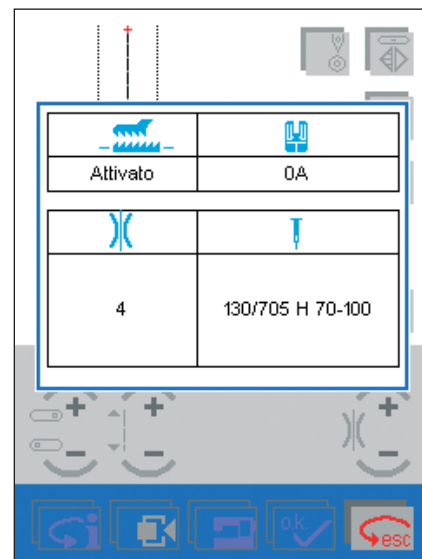
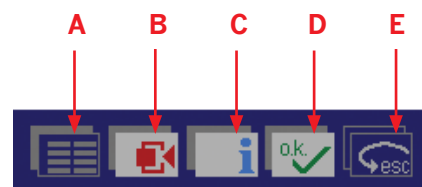
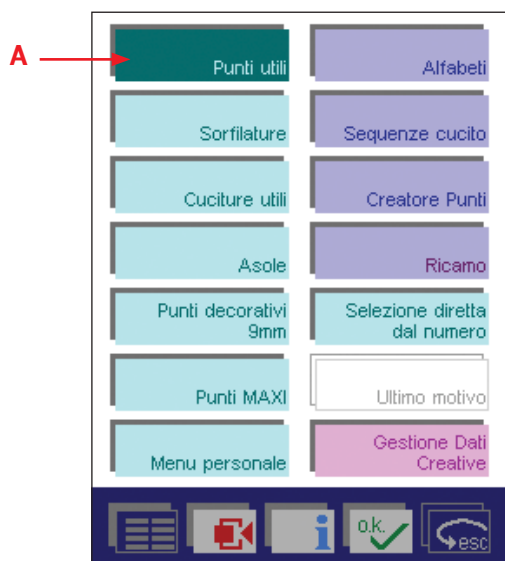
Nella macchina per cucire esiste l'utile funzione Assistente Creative che può essere richiamata in qualsiasi momento. La barra degli strumenti cambia colore e le funzioni assegnate ai tasti cambiano. Se si tocca il tasto nel Menu iniziale, l'Assistente Creative fornisce informazioni generali sulla messa in funzione della macchina. Se si tocca l'Assistente Creative all'interno di un punto, viene avviata la funzione di guida in linea. La guida in linea fornisce informazioni su tutte le funzioni e le icone di cucitura. Basta toccare il campo su cui si intende avere maggiori informazioni. Le informazioni possono occupare più pagine che possono essere sfogliate con le frecce.

D. OK

Il tasto OK serve per confermare le azioni dell'utente.

E. Esc

Questa funzione consente di tornare al menu precedente dal menu selezionato. Quando si chiude una finestra, le impostazioni modificate non verranno salvate; il processo è stato interrotto.

Nota: se si modificano le posizioni del telaio per ricamo, tali modifiche rimarranno anche se si tocca Esc.

Come selezionare un punto

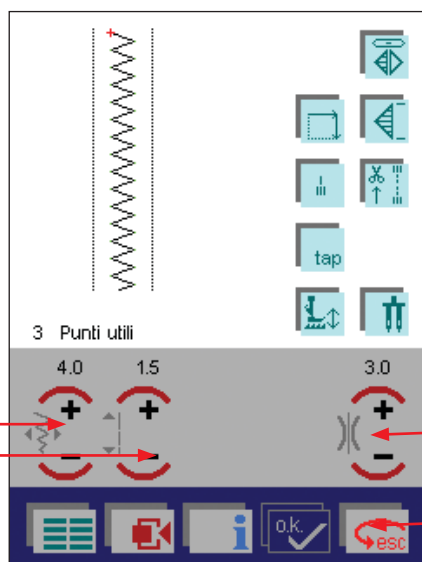
Esistono tre modi diversi per selezionare un punto sulla Pfaff creative 2170.

Iniziare aprendo il Menu iniziale. Sul Menu iniziale, i punti sono suddivisi in diverse categorie. Per selezionare un punto, toccare una delle categorie, quindi selezionare il punto premendo l'icona del punto.

Il secondo modo per scegliere un punto è quello di accedere a una delle categorie e scorrere i diversi menu toccando la barra di scorrimento. Dopo di che è possibile sfogliare le diverse categorie di punti.

Quando si apre il Menu iniziale, viene sempre selezionato il menu Punti utili. Se a questo punto si preme il pedale, il display passa al punto dritto e la Pfaff creative 2170 è pronta per cucire. Premere il pedale ancora una volta e la macchina inizierà a cucire il punto n. 1; un punto dritto. Toccare un punto qualsiasi e la macchina visualizzerà una schermata per il punto selezionato (A).

Il terzo modo per selezionare un punto è quello di toccare l'icona Selezione diretta dal numero sul Menu iniziale. Verrà visualizzata una finestra a comparsa in cui è possibile selezionare un punto premendo il numero corrispondente. I numeri dei punti si trovano sul coperchio della Pfaff creative 2170 e nelle schede punti oppure in questo manuale di istruzioni (pag. 1:8-1:13).

Se è stato aperto un menu e si intende tornare al Menu iniziale, è sufficiente premere il tasto ESC (B).

Modifica di un punto utile

Nella schermata sono visualizzate le impostazioni più importanti. Per illustrare questo, abbiamo scelto un punto a zigzag.

È possibile modificare le impostazioni visualizzate, quali i valori della larghezza del punto (questa icona si trasforma nella posizione dell'ago per il punto dritto) (C), la lunghezza del punto (D) e la tensione del filo (E), per il punto. Non appena viene modificato un valore, i numeri diventeranno rossi indicando che è stata apportata una modifica. Una volta raggiunto il valore massimo o minimo, la funzione viene automaticamente disattivata. Se si esce dalla schermata, le impostazioni del punto saranno ripristinate allo stato precedente.

Larghezza del punto

Toccare l'icona della larghezza punto (C) + e - per aumentare o ridurre la larghezza di un punto.

Lunghezza punto

Toccare l'icona della lunghezza punto (D) + e - per aumentare o ridurre la lunghezza di un punto.

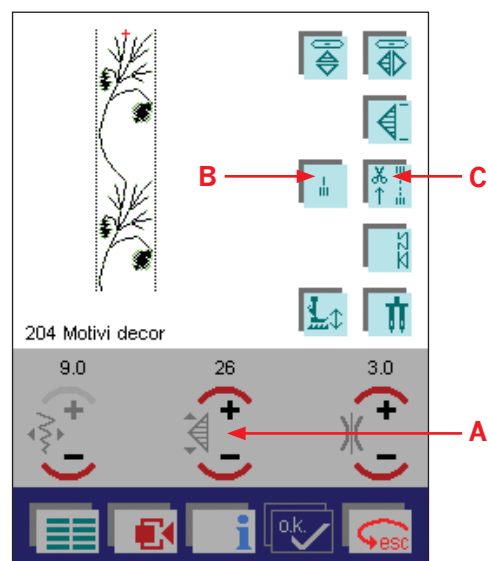
Tensione filo

Toccare l'icona della tensione del filo (E) + e - per aumentare o ridurre la tensione del filo.

Modifica di un punto decorativo

Per la selezione di un punto decorativo, è disponibile un'ulteriore icona definita Allungamento motivo (A). Questa funzione consente di modificare la lunghezza di un motivo. Usare le icone + e - per allungare il motivo senza modificarne la densità.

Salva parametri

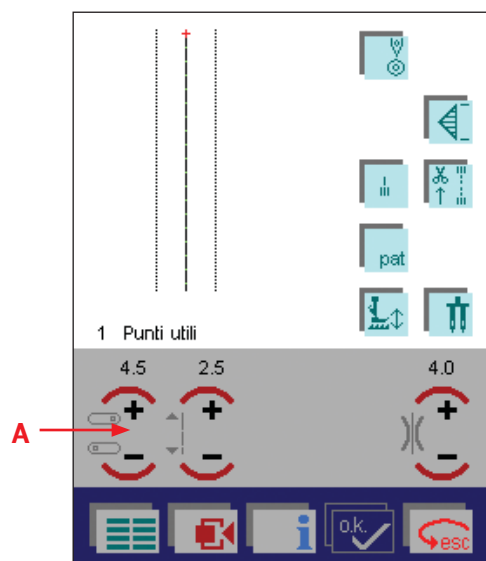
È possibile salvare le impostazioni modificare nel Menu contestuale e toccare il parametro Salva. Una volta salvato il punto, questo rimarrà inalterato anche se si accede a un altro meno o si spegne la macchina. Per tornare all'impostazione originale, accedere al Menu contestuale e scegliere Ripristina parametro.

Fermatura

Sulla creative 2170 sono disponibili due diversi modi per eseguire la fermatura. È possibile programmare la macchina affinché esegua la fermatura all'inizio o alla fine, tagli i fili e sollevi il piedino. Questa funzione viene definita Funzione di fermatura.

Il secondo modo per eseguire la fermatura è la fermatura immediata (B). Se si seleziona questa icona, la fermatura verrà eseguita immediatamente.

Funzione di fermatura

Se si tocca l'icona del programma di fermatura (C) viene visualizzata una nuova finestra. Toccare le diverse icone della finestra a comparsa: Fermatura all'inizio, Fermatura alla fine, Taglia-filo e Alzapiedino. L'icona della funzione attivata diventa verde scuro (D). Toccare OK dopo avere attivato le funzioni desiderate.

Se è stato attivato qualcosa nella funzione di fermatura, l'icona della funzione (C) cambia colore, diventando verde scuro, e visualizza le impostazioni configurate.

Posizioni ago

Sui punti 1, 2, 5, e 15 è possibile cambiare la posizione dell'ago toccando il tasto Larghezza punto (A). Questi quattro punti presentano 19 diverse posizioni dell'ago. Usare l'icona + per spostare i punti a destra con incrementi di 0,5 mm. Usare l'icona - per spostare i punti a sinistra con decrementi di 0,5 mm.

Se si osserva il coperchio, i punti per i quali è possibile modificare le posizioni dell'ago sono contrassegnati da una freccia.

In orizzontale

In verticale

Specchiatura

Esistono due modi per specchiare un punto: in verticale e in orizzontale.

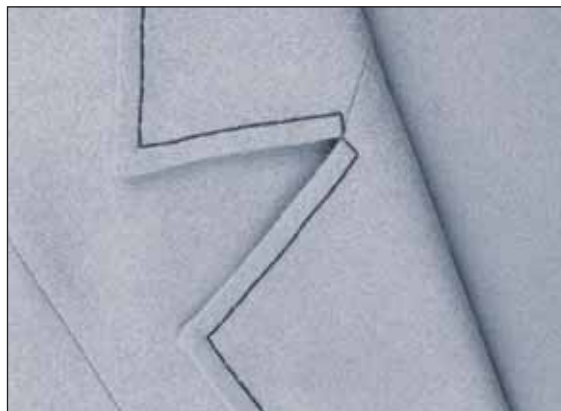
La specchiatura in verticale consente di specchiare il punto o la sequenza di punti selezionati in verticale. Il punto specchiato compare sullo schermo per essere ulteriormente elaborato.

La specchiatura in orizzontale consente di specchiare il punto o la sequenza di punti selezionati in orizzontale. Il punto specchiato compare sullo schermo per essere ulteriormente elaborato.

Cuciture utili

Punto dritto

Il punto n. 1 è il punto dritto base, con posizione ago centrale. La lunghezza del punto può essere aumentata fino a 6 mm. Per eseguire la cucitura su una cerniera lampo o un'impuntura su una scollatura, cambiare la posizione dell'ago. La Pfaff creative 2170 ha 19 posizioni di ago che possono essere regolate con i tasti di larghezza punto -/+.

Suggerimento: utilizzare il tasto Ago in alto/basso per ruotare la stoffa nei punti sulla scollatura. È inoltre possibile premere il pedale per impostare l'ago in basso.

Punto zigzag triplo - n. 4

Il punto numero 4 può essere usato per eseguire la sorfilatura degli orli grezzi. Accertarsi che l'ago attraversi il tessuto sul lato sinistro e che esegua la sorfilatura sull'orlo a destra.

Il punto numero 4 può anche essere usato come punto elastico per aggiungere un elastico a pigiami, gonne e abbigliamento sportivo.

Programma di imbastitura

L'imbastitura viene spesso utilizzata nella preparazione di strati di tessuto, per unire rapidamente gli strati di stoffa in fase di abbozzo e adattare i capi al corpo di chi dovrà indossarli. A questo scopo è possibile eseguire punti lunghi 6 mm o punti saltati a distanza di 2 cm.

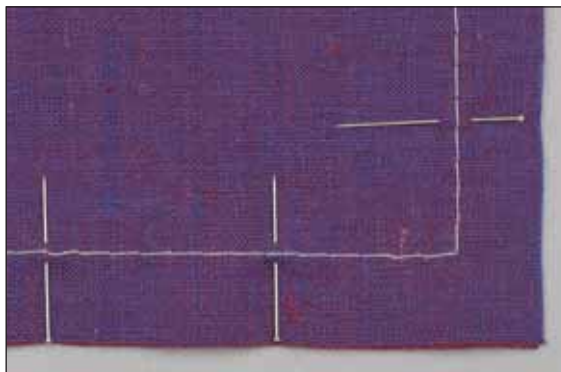
È anche possibile tracciare dei segni sui materiali su cui devono essere eseguiti dei lunghi punti di imbastitura. Per tracciare i segni, è preferibile utilizzare pennarelli per tessuti, specialmente sulle stoffe a colori chiari o sui materiali con tessuti ruvidi.

La Pfaff creative 2170 possiede una funzione un di imbastitura che può essere selezionata con il punto n. 32.

Questa funzione può essere usata in due diversi modi ed è collegata al sollevamento e all'abbassamento delle griffe.

Se le griffe vengono abbassate, la macchina per cucire cucirà un solo punto alla volta. È necessario toccare il piedino quando si vuole cucire un punto con la macchina per cucire. Questo consente di spostare il tessuto ogni volta che è possibile determinare da soli la lunghezza del punto.

Toccando l'icona Sollevare piedino, è possibile selezionare l'altezza alla quale il piedino si solleverà automaticamente non appena la macchina per cucire si arresta, per consentire lo spostamento della stoffa.

Se le griffe sono sollevate, la macchina per cucire applicherà i punti con una lunghezza di 6 mm. Quella di 6 mm è la massima lunghezza di punti supportata dalla Pfaff creative 2170. Tale lunghezza consente di effettuare una cucitura temporanea per fare le prove del capo di abbigliamento.

Asole

Esistono 12 tipi di asole nella Pfaff creative 2170. Ogni asola è adatta a un uso e a un tipo di tessuto specifico. Per maggiori informazioni sui diversi tipi di asola nella panoramica, fare riferimento al capitolo 1.

La Pfaff creative 2170 è provvista di guida per asole Sensormatic e di una tecnologia a sensori che garantisce la dimensione accurata di ogni asola. Asole perfette possono essere cucite perfino sui materiali più difficili, come velluto, felpa, materiali elastici o lane spesse.

Inserimento della guida per asole Sensormatic

1. Spingere la parte metallica della guida per asole Sensormatic nella scanalatura sotto le due frecce sulla parte posteriore della placca ago. La parte di plastica bianca si estende al di sopra della placca ago, coprendo le griffe (vedere figura).
2. Far scivolare la guida verso di sé fino a quando non aderisce alla parte posteriore del braccio libero. La guida scatta leggermente all'indietro. Dovrebbe essere presente un piccolo spazio tra la placca ago e la guida stessa, come mostrato nella figura.

L'inserimento della guida per asole Sensormatic attiva il sensore.

Inserimento piedino per asole - N. 5A

Inserire il piedino per asole n. 5A per cucire le asole.

Prima di iniziare a cucire, tirare il dispositivo di scorrimento del piedino verso di sé fino a quando la freccia rossa si trova all'altezza della seconda tacca rossa.

Come cucire un'asola

Scegliere Asole dal Menu iniziale e selezionare l'asola prescelta. Per questo esempio, abbiamo scelto l'asola n. 47. Le impostazioni più importanti vengono visualizzate sullo schermo. Esistono tre diversi modi di cucire un'asola: automaticamente, in modo programmato o manualmente.

Asola automatica

Immettere la lunghezza dell'asola direttamente sullo schermo toccando l'icona + e - sull'icona Allungamento punto (A). Immettere la lunghezza del taglio dell'asola. Iniziare a cucire l'asola premendo il pedale. L'asola verrà cucita automaticamente.

Asola programmata

È possibile programmare un'asola durante la cucitura.

1. Attivare la funzione asola toccando l'icona prog (B).
2. Cucire fino a raggiungere le dimensioni dell'asola desiderate, quindi premere il tasto di retromarcia. La macchina cuce in retromarcia e con la seconda travetta, tagliando poi i fili.
3. L'icona prog si trasforma in questa icona (C). è possibile ripetere l'asola programmata tutte le volte che lo si desidera.
4. Per cancellare le dimensioni di un'asola, toccare nuovamente l'icona prog.

Asola manuale

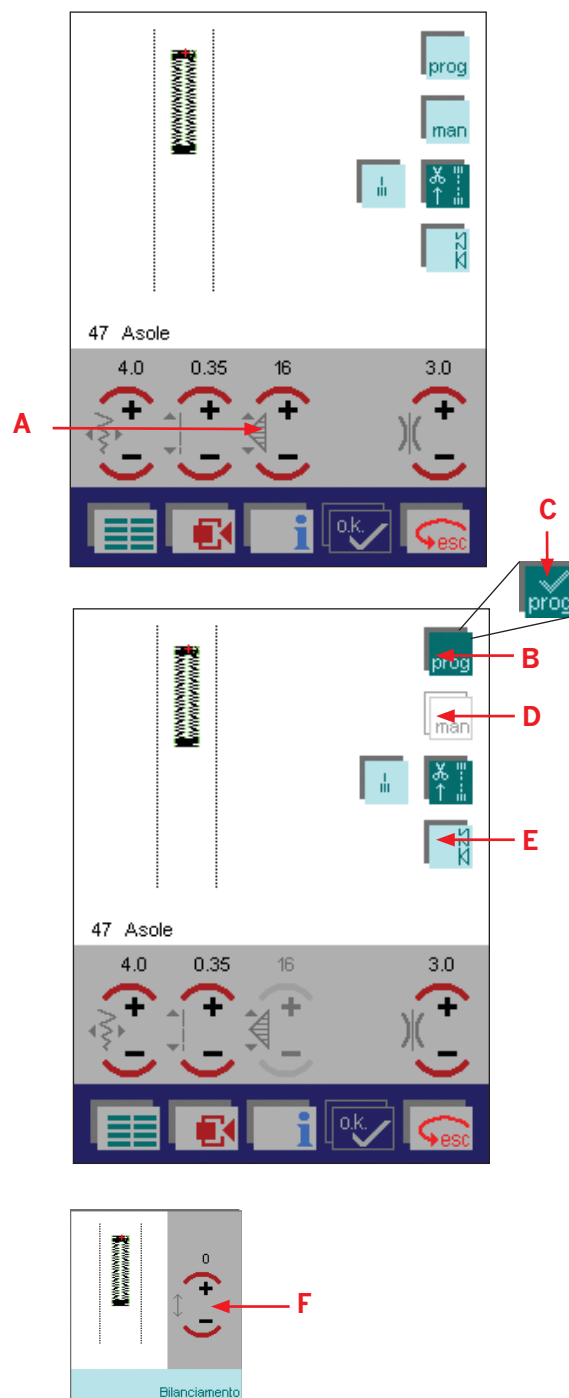
Se si tocca l'icona Manuale (D), è possibile stabilire dove viene cucita l'ultima travetta.

1. Impostare la lunghezza dell'asola toccando l'icona Allungamento punto. La macchina cucirà la prima colonna, la prima travetta e la seconda colonna.
2. Dopo avere cucito metà della seconda colonna, la macchina rallenta. Al momento di eseguire la seconda travetta, toccare il tasto di retromarcia e la macchina inizierà ad eseguire la travetta.

Nota: la macchina non memorizza l'asola manuale.

Come bilanciare un'asola

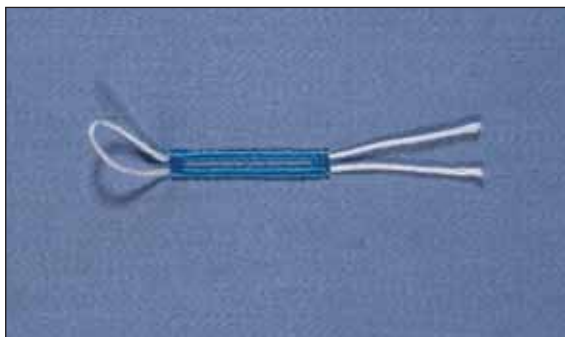
Iniziare a cucire un modello dell'asola. Se si nota che una delle colonne è più lunga rispetto all'altra, è possibile modificare il bilanciamento dell'asola. Toccare l'icona di bilanciamento (E); verrà visualizzata una finestra a comparsa. Premere i tasti + e - (F) per modificare l'asola. È necessario modificare l'asola in modo che sia simile al modello già eseguito. La macchina correggerà quindi l'asola in modo automatico.

Nota: per cucire un'asola più lunga del piedino 5A (50 mm), è possibile cucire senza la guida Sensormatic, ma con il piedino 1A. Per ottenere risultati perfetti senza la guida Sensormatic, può essere necessario bilanciare l'asola.

Asola con filo cordoncino

Le asole che vengono cucite con i fili cordoncino sono più stabili, durature e hanno un aspetto professionale. Usare cotone perlato o un regolare filo tipo cordoncino.

1. Inserire la guida per asole Sensormatic.
2. Posizionare il centro di un segmento di filo cordoncino sulla barra metallica che si estende dalla parte posteriore centrale del piedino per asole. Passare i capi del filo al di sotto del piedino e tirarli nelle guide destra e sinistra sulla parte anteriore del piedino.

3. Inserire il piedino per asole. Prima di iniziare a cucire, tirarlo all'indietro fino alla seconda tacca rossa.

4. Ad asola completata, tirare le estremità del filo cordoncino fino a quando l'anello di filo non è nascosto sotto la travetta dell'asola.
5. Infilare i capi del filo cordoncino in un ago e tirarli sul rovescio del tessuto. Fermare i fili cordoncino e tagliarne la parte in eccesso.

Asola a goccia con filo cordoncino

1. Inserire la guida per asole Sensormatic. Posizionare il centro di un segmento di filo cordoncino sulla barra metallica che si estende dalla parte anteriore centrale del piedino per asole. Passare i capi del filo cordoncino al di sotto del piedino e tirarli nelle guide destra e sinistra sulla parte posteriore del piedino.

2. Inserire il piedino per asole e tirarlo all'indietro fino alla seconda tacca rossa. Prima di iniziare a cucire, premere il tasto "ago in basso".
3. Cucire il lato destro dell'asola.

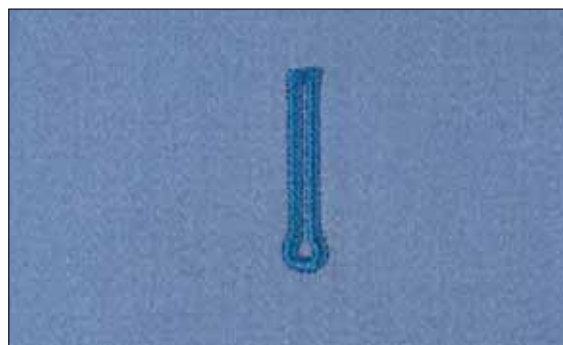
4. Una volta che la macchina ha eseguito i primi punti sull'estremità curva, abbassare i capi del cordoncino dal gancio metallico con uno spillo dritto.

Nota: il piedino non deve essere sollevato dalla stoffa!

5. Tirare il filo cordoncino a sinistra verso la parte posteriore fino a quando l'anello si trova esattamente davanti all'ago. Cucire con attenzione il tratto ricurvo, dirigendo il filo cordoncino al di sotto della cucitura.

6. Dopo avere cucito la curva, tenere il filo cordoncino leggermente teso e terminare di cucire l'asola.
7. Infilare i capi del filo cordoncino in un ago e tirarli sul rovescio del tessuto. Fermare i fili cordoncino e tagliarne la parte in eccesso.

L'asola rotonda con filo cordoncino va cucita in modo analogo.

Nota: questo tipo di asola s'impreziosisce se cucita con un filo spesso.

Suggerimenti per le asole

Talvolta le asole da cucire in prossimità di un orlo rinforzato non vengono cucite in perfetta sincronia con il piedino, a causa dello spessore sul bordo del tessuto. In questo caso, usare il piedino 1A con il sistema IDT attivato.

I tessuti che scivolano o che tendono ad arricciarsi dovrebbero essere rinforzati con uno stabilizzatore idrosolubile o uno stabilizzatore a strappo.

Le asole sono particolarmente stabili e resistenti se durante la cucitura viene inserito un cordoncino (vedere "Asole con filo cordoncino").

Le asole per biancheria acquisiscono un aspetto più gradevole se si utilizza un filo più pesante con un ago per impunture.

Generalmente, le asole vengono scelte di diametro leggermente maggiore rispetto a quello dei bottoni. Si consiglia di cucire sempre un'asola di prova su un tessuto/stabilizzatore simile a quello su cui si intende lavorare.

Ritagliare con cura tutte le asole. Aprire la curva dell'asola a goccia con un punzone per cinture o un punteruolo.

Cucitura di bottoni

Con il punto n. 59 è possibile cucire facilmente bottoni a due e quattro fori.

1. Rimuovere il piedino e abbassare le griffe
2. Evidenziare la posizione del bottone sul tessuto. Posizionare il bottone sul tessuto, nel punto marcato.
3. Ruotare il volantino verso di sé e sistemare il bottone in modo che l'ago passi per il foro sinistro del bottone. Abbassare l'alzapiedino.
4. Il bottone sarà mantenuto ben fermo dal gambo del piedino. Assicurarsi che l'ago penetri anche nel foro destro dell'asola.
5. Continuare la cucitura. La macchina provvederà al completamento del programma.

Occhielli

Per cucire occhielli su cinture o su biancheria, selezionare il punto n. 66.

1. Posizionare una piccola tacca dove si intende cucire un occhiello.
2. Mettere il tessuto sotto il piedino, posizionare una delle tacche al centro del piedino.
3. Se si tocca il riavvio del punto durante l'operazione di cucitura, la macchina cucirà automaticamente un occhiello eseguendo la fermatura del punto.
4. Tagliare un foro al centro dell'occhiello. È possibile scegliere tra cinque dimensioni di occhielli toccando la lunghezza del punto.

Il punto n. 66 può essere combinato in combinazioni di punti decorativi per ottenere bellissime creazioni.

Rammendo

Per rammendare un piccolo buco o strappo, è possibile procedere automaticamente usando i punti per rammendo sulla macchina oppure rammendare manualmente lo strappo con il rammendo a mano libera.

Rammendo automatico

I punti per rammendo n. 64 e n. 65 possono essere usati per rinforzare le zone danneggiate del tessuto.

1. Scegliere il punto n. 64 o n. 65.
2. Modificare la lunghezza del motivo conformemente alla lunghezza dello strappo toccando i tasti + e -.
3. Cucire sull'area danneggiata.

Rammendo programmabile

1. Scegliere il punto n. 64 o n. 65.
2. Premere l'icona del programma.
3. Eseguire una serie di punti della lunghezza necessaria sulla parte da riparare.
4. Premere il tasto di retromarcia. La macchina termina da sola il programma di cucitura e la lunghezza del rammendo viene salvata. La lunghezza di rammendo salvata potrà essere ripetuta a seconda delle necessità.

Il punto n. 64 cuce solo longitudinalmente; il punto n. 65 è adatto per il rammendo longitudinale e trasversale e ha una durata maggiore.

Nota: per assicurare la massima forza al punto da rammendo, esso dovrebbe essere leggermente fuori squadra.

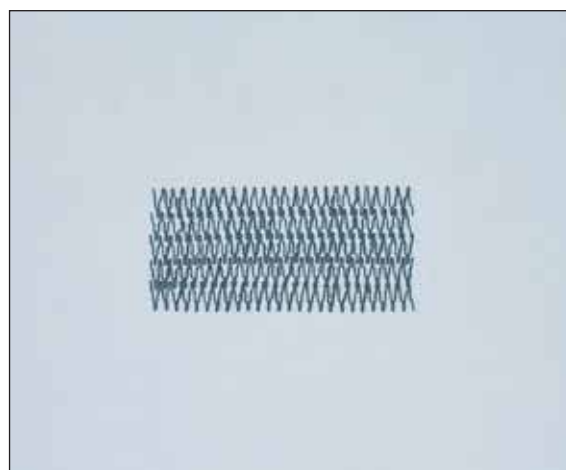
Bilanciamento del punto da rammendo

A seconda del tipo di tessuto, lo schema di rammendo può uscire leggermente fuori squadra. È possibile bilanciare il programma con la funzione di regolazione del bilanciamento.

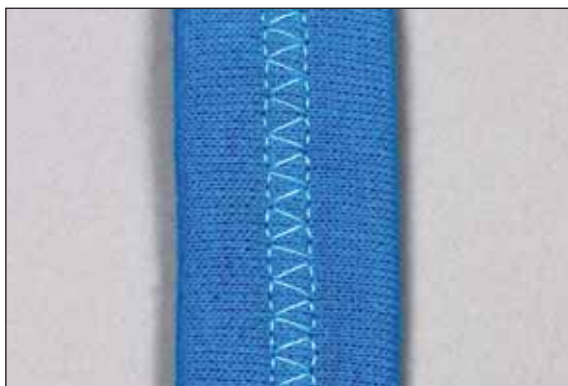
Rammendo con il punto elastico

Punto n. 4

Il punto elastico n. 4 è molto utile per riparare piccoli buchi e tratti leggermente danneggiati. Non è invece il più adatto per tessuti leggeri.

Ridurre la lunghezza del punto e cucire file di punti sul tratto danneggiato fino a coprirlo completamente. Accertarsi che le file di punti si sovrappongano. Non è necessaria alcuna imbottitura supplementare per questi tratti danneggiati.

Punti overlock

Per maglieria, tessuti non elastici ed elastici, la creative 2170 consente di selezionare vari punti overlock. Tali punti uniscono più strati di tessuto ed eseguono contemporaneamente la sorfilatura. Sono punti molto elastici e molto più durevoli rispetto a quelli standard.

Suggerimento: utilizzare il punto invisibile n. 3 per eseguire sorfilature. In questo modo il tessuto su cui si lavora viene guidato con estrema precisione e si evita di eseguire cuciture più larghe del punto. Regolare la larghezza del punto e la guida del piedino in modo che l'oscillazione a destra dell'ago svincoli l'orlo grezzo del tessuto e il perno del piedino.

Punto overlock chiuso - n. 26

Questo punto è adatto per cucire un orlo sul capo. Utilizzare il piedino n. 0A o 3.

Ripiegare la stoffa per 1 cm e cucire il punto overlock sul lato destro del tessuto ripiegato. Una volta completata l'operazione, eliminare il tessuto superfluo.

Punto overlock aperto - n. 28

Il punto overlock è ideale per eseguire l'unione di tessuti con orlatura ben definita e di tipo non troppo sfrangiante. Utilizzare il piedino n. 1A o 3.

Punto overlock chiuso con filo di orlatura - n. 19

Per cucire su un tessuto che sfrangia facilmente, selezionare il punto 19. Con questo punto, infatti, un filo di orlatura aggiuntivo protegge l'estremità del tessuto da ulteriori sfrangiature. Questa cucitura è adatta per i tessuti non elastici.

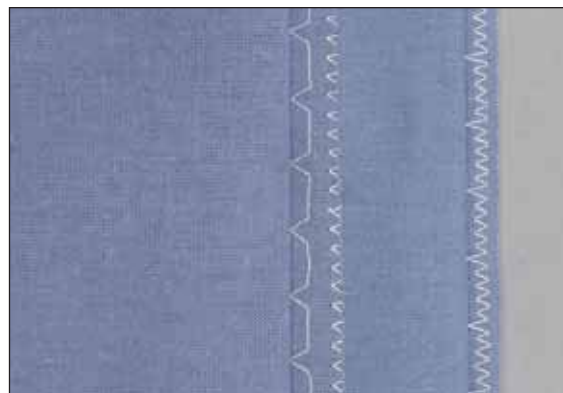
Punto orlo invisibile - n. 30

Il punto per orlo invisibile consente di eseguire orli che non si vedono su gonne, pantaloni e articoli ornamentali per la casa.

- Rifinire l'estremità dell'orlo.
- Piegare e mantenere premuto il margine dell'orlo sul rovescio della stoffa.
- Piegare l'orlo su se stesso in modo che circa 1 cm del bordo rifinito si estenda al di là della piega. In questo modo, il rovescio della stoffa è rivolto verso l'alto.
- Sistemare la stoffa al di sotto del piedino, in modo che la piega scorra lungo la guida per margini A.
- Passando nella piega, l'ago deve prendere una quantità di stoffa minima. Se i punti sono visibili sul dritto della stoffa, regolare la guida A ruotando la vite B, fino a quando il punto non sia appena visibile.

Orlo invisibile elastico - n. 31

Il punto per orlo invisibile elastico si presta bene all'utilizzo su tessuti elastici, grazie all'elasticità conferita dal punto a zigzag. L'orlo viene rifinito e cucito contemporaneamente. Sulla maggior parte della maglieria non è necessario rifinire dapprima il margine vivo.

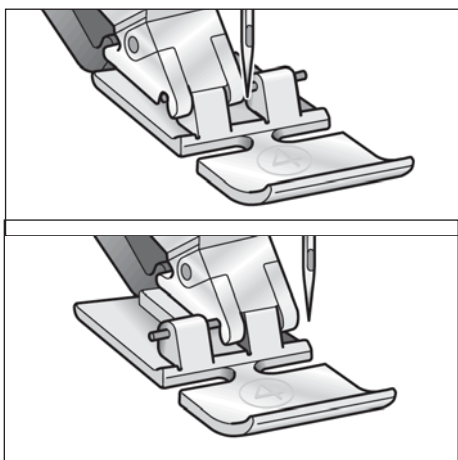
Creare l'orlo invisibile come descritto in precedenza.

Punto fagotto - n. 11

Il punto fagotto crea un effetto di orlo a giorno. Viene spesso usato per collegare due bordi di tessuto rifiniti.

- Rifinire i margini grezzi della stoffa e ripiegarli sul rovescio.
- Sistemare la stoffa al di sotto del piedino con gli orli lontani circa 3 mm.
- Cucire dal lato destro del tessuto, assicurandosi che l'ago sia in grado di cucire insieme i lati destro e sinistro.

Punto incrociato - n. 13

Questo punto estremamente elastico è particolarmente adatto per orlature decorative.

- Piegare il margine dell'orlo sul rovescio della stoffa.
- Cucire l'orlo dal dritto del tessuto. Rifilare ogni eccesso di tessuto fino alla cucitura.

Cucitura di cerniere lampo - punto n. 1

Le cerniere possono essere cucite in più modi. Per risultati migliori, seguire le istruzioni allegate al motivo.

Per tutti i tipi di cerniere, è importante cucire in prossimità dei denti della cerniera. Il piedino per cerniere può essere posizionato a sinistra o a destra della base del piedino, a seconda del modo in cui si desidera inserire la cerniera. Impostare la posizione dell'ago in modo che lo stesso entri in un punto molto prossimo alla punta del dentino della cerniera, utilizzando una delle 19 posizioni ago disponibili. Se il piedino è inserito sul lato destro, l'ago deve spostarsi solo verso destra. Se il piedino è inserito sul lato sinistro, l'ago deve spostarsi solo verso sinistra.

Orlo arrotolato con piedino n. 7

Usare il piedino per orlo arrotolato per rifinire i bordi di camicie, sciarpe o pieghe senza dover stirare preventivamente gli orli. L'orlatura impedisce la sfrangiatura dei margini della stoffa e produce un bordo con una rifinitura pulita e di lunga durata.

- Piegare due volte l'orlo del tessuto (circa 2 mm per piega).
- Posizionare il bordo del tessuto piegato sotto il piedino per orlo arrotolato e cucire alcuni punti per fissarlo.
- Ruotare il volantino verso di sé fino a quando l'ago non raggiunge il punto più basso. Sollevare il piedino e far scorrere il tessuto nella guida di scorrimento del piedino.
- Abbassare il piedino e, durante la cucitura, trasportare il bordo del tessuto in modo uniforme nel piedino. Durante l'orlatura, assicurarsi che l'orlo grezzo della stoffa poggi contro l'orlo sinistro dell'apertura del piedino per orlo arrotolato. Accertarsi che la stoffa non scorra sotto il lato destro del piedino.

Nota: Anche un punto a zigzag stretto crea un orlo arrotolato molto carino su tessuti elastici più leggeri, quali nylon per lingerie.

Ago doppio

Se si tocca l'icona dell'ago doppio, la macchina consente di specificare la larghezza dell'ago doppio da usare. La larghezza del punto verrà ridotta automaticamente per evitare la rottura dell'ago e consente di cucire punti decorativi con un ago doppio.

1. Toccare l'icona dell'ago doppio; verrà visualizzata una finestra a comparsa. Premere ON per attivare la funzione.
2. Toccare l'icona +/- per specificare la larghezza dell'ago doppio (A). Il punto viene mostrato come verrà cucito.
3. Toccare OK per chiudere la finestra e salvare le impostazioni oppure ESC per continuare senza salvare le impostazioni.

Questa funzione deve essere disattivata quando si rimuove l'ago dalla macchina. Resta attiva anche dopo aver eseguito una modifica del punto, anche se la macchina viene spenta e riaccesa.

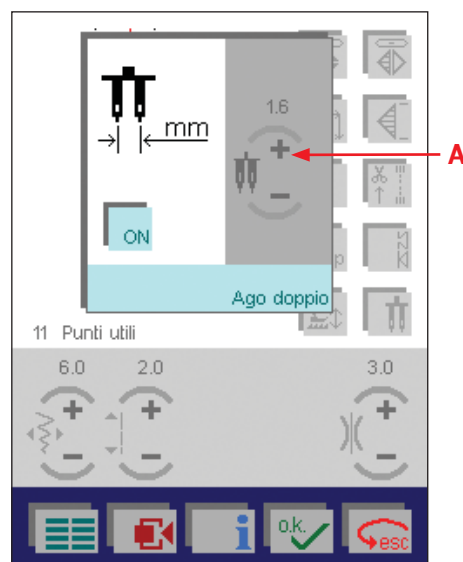
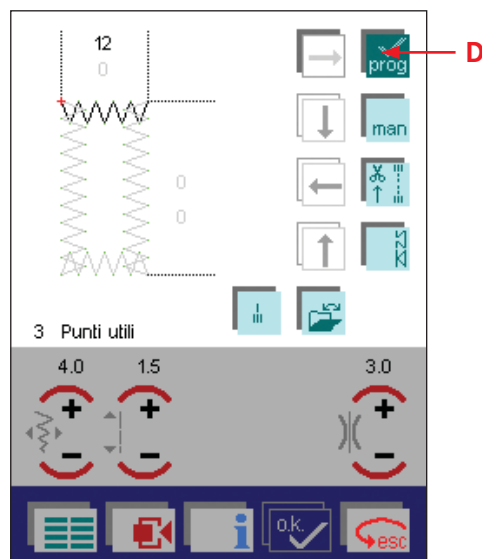
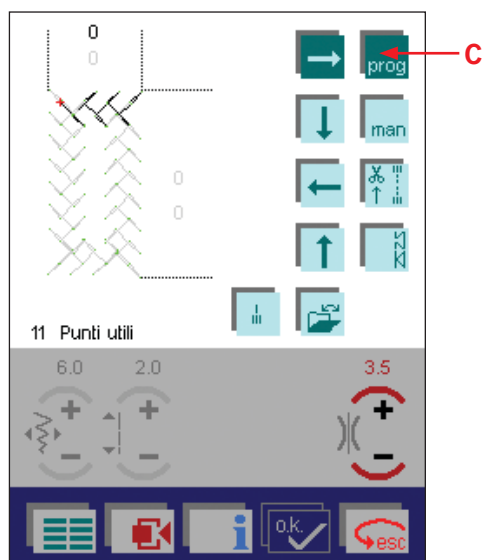
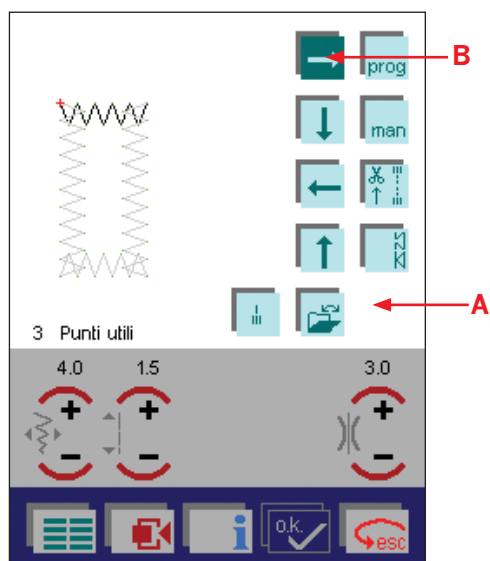
Per disattivare la funzione di ago doppio, toccare l'icona corrispondente, toccare ON per disattivare la funzione. L'icona diventa di nuovo verde chiaro.

Cucitura con ago doppio

L'ago doppio consente di ottenere splendidi effetti ricamati. I ricami saranno migliori se si utilizza un ago con una larghezza di 1.6 - 3 mm. Il ricamo con ago doppio risulta di grande effetto se si usano fili per ricamo in colori tono su tono. Per cucire con l'ago doppio, toccare l'icona dell'ago doppio. La larghezza del punto viene ridotta automaticamente e non spostata a destra o a sinistra in caso di punto asimmetrico. In questo modo si evita che l'ago colpisca il piedino.

Per istruzioni su come inserire il filo in un ago doppio, vedere pagina 2:15.

Cucitura di punti Maxi con ago doppio

Se l'icona per il programma dell'ago doppio è attiva quando si eseguono i punti Maxi, sarà possibile utilizzare l'ago doppio per un effetto decorativo. Tuttavia, anche se nel programma è possibile selezionare un ago doppio della larghezza massima di 6mm, sarà necessario utilizzare esclusivamente un ago doppio della larghezza di 1,6mm o 1,8mm.

Quattro direzioni di cucitura

È possibile programmare la larghezza e la lunghezza di un rettangolo da cucire e salvare queste impostazioni in modo permanente. Questa funzione è estremamente utile per applicare toppe senza dover rivoltare il tessuto.

La cucitura in quattro direzioni può essere usata sui punti n. 2-4, 7, 10, 11, 18, 23 e 25. Dopo avere toccato l'icona Cucitura in quattro direzioni, verrà visualizzata la seguente schermata (A).

1. Cucire in quattro direzioni senza salvare il programma

Se una delle frecce di direzione diventa di colore verde scuro (B), la funzione è attiva e la Pfaff creative 2170 è pronta a cucire. Con le frecce di direzione è possibile decidere la prima direzione in cui la macchina deve cucire.

Premere il pedale e la macchina cucirà verso destra.

Una volta cucita la lunghezza desiderata, premere il tasto di retromarcia oppure toccare l'icona della direzione successiva. La Pfaff creative 2170 completa il punto corrente, l'ago viene posizionato nell'angolo esterno del rettangolo.

A questo punto, la macchina cuce in avanti fino a quando non viene premuto il tasto di retromarcia o l'icona della direzione successiva. La Pfaff creative 2170 completa il punto corrente, l'ago viene posizionato nell'angolo esterno del rettangolo.

La lunghezza dei lati esterni viene impostata premendo il tasto di retromarcia oppure toccando le frecce di direzione. Le dimensioni del rettangolo verranno ora salvate.

2. Programmazione della cucitura in quattro direzioni

Toccare l'icona Prog (C) e la direzione di cucitura desiderata prima di iniziare a cucire. Salvare quindi il programma per cucirlo diverse volte.

Utilizzare il tasto di retromarcia per cambiare la direzione di cucitura, come descritto sopra. La larghezza e la lunghezza dei primi due lati vengono visualizzate sullo schermo.

Continuare a cucire fino a completare il rettangolo. Una volta programmate tutte e quattro le direzioni, l'icona Prog cambia (D). A questo punto il programma viene memorizzato e può essere ripetuto. Può inoltre essere salvato in modo permanente nella macchina.

Nota: se si desidera salvare uno, due o tre lati di un rettangolo, toccare l'icona Prog dopo avere cucito i lati che si intende salvare. Verranno salvati solo i lati che sono stati programmati. Questa funzione è molto utile per tasche applicate che vengono cucite con tre cuciture.

3. Completamento manuale di una cucitura laterale

Per ripetere un programma più volte, toccare l'icona Prog e la direzione di cucitura desiderata prima di iniziare a cucire. Se si tocca anche l'icona Man (E), la Pfaff creative 2170 cucirà un lato e poi si fermerà. La lunghezza dei lati viene impostata nello stesso modo descritto nella sezione 1. La macchina si ferma dopo ogni lato. Premere il pedale per continuare con il lato successivo.

4. Completamento manuale di un rettangolo salvato

Anche se è stato programmato un rettangolo e l'icona Prog selezionata è visibile sullo schermo, è possibile impostare la lunghezza delle cuciture toccando l'icona Man (E). La macchina rallenta alla fine della terza e quarta cucitura. Completare la cucitura premendo il tasto di retromarcia; la macchina completerà il punto corrente, sistemerà l'ago nella posizione esterna e continuerà con il lato successivo.

Altre funzioni per la cucitura in quattro direzioni

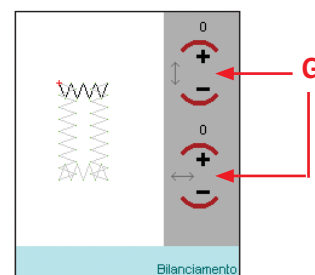
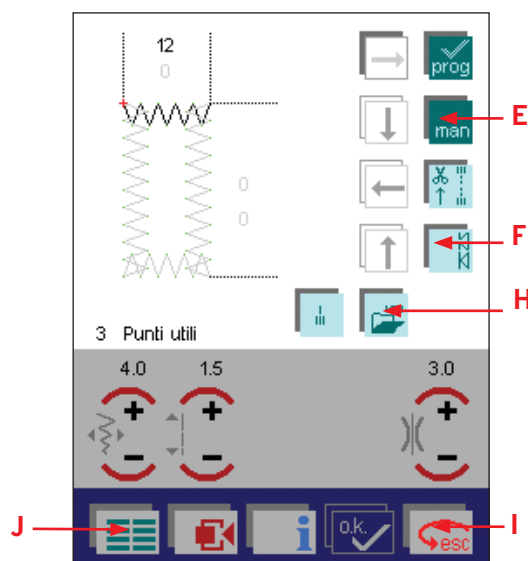
Toccare l'icona Bilanciamento (F) per aprire una schermata per bilanciare il rettangolo. Per regolare la lunghezza dei lati, usare un campione cucito come modello.

Con le icone +/- (G) è possibile regolare il rettangolo sullo schermo fino a farlo assomigliare al campione cucito. Il rettangolo verrà regolato automaticamente alla prossima cucitura.

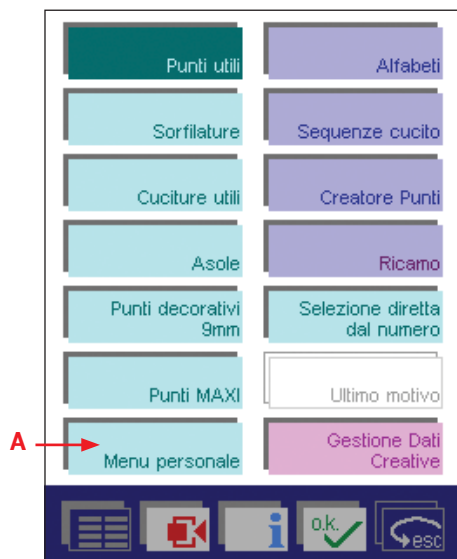
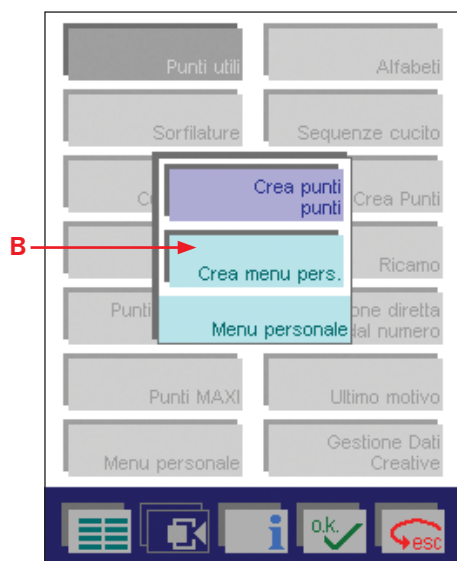
Toccare l'icona Gestione dati (H) per aprire, salvare, cancellare o chiudere un programma.

All'inizio del presente capitolo è disponibile una descrizione dettagliata delle icone.

Toccare Esc (I) per tornare al menu di selezione.

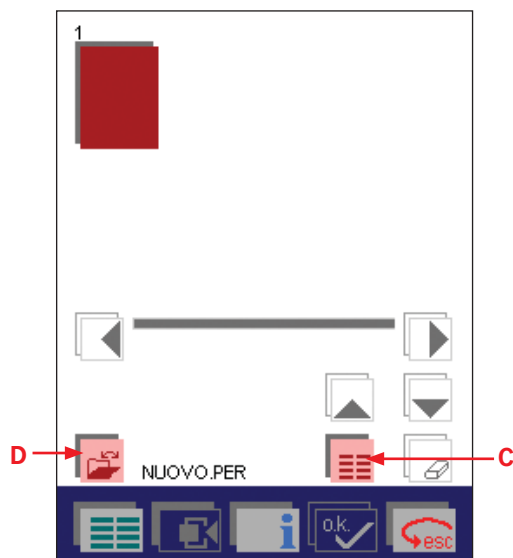
Toccare l'icona del Menu iniziale (J) per tornare al Menu iniziale.

Menu personale

Sulla Pfaff creative 2170 è possibile creare uno o più menu personali in cui salvare le impostazioni personali dei punti e creare un menu che contenga i punti usati più spesso.

Per creare un menu personale, selezionare il Menu personale (A) nel menu principale.

Sfiorare NUOVO (B) e OK.

Selezionare i punti desiderati andando nel Mini menu principale (C).

Dopo avere selezionato i punti desiderati, toccare l'icona Gestione dati (D). Scegliere Salva con nome nel menu a comparsa visualizzato. Rinominare la cartella e premere l'icona OK. È stato creato un menu personale.

Dopo che è stato creato, un menu personale è accessibile dall'icona Menu personale. Il menu personale è visualizzato nella finestra a comparsa.

Nota: se è stato modificato un punto e si desidera salvarne le impostazioni nel Menu personale, aprire il menu contestuale e scegliere Copia nei punti personali. Il punto viene salvato nel menu personale.

Demo

È possibile programmare una dimostrazione della macchina nella Pfaff creative 2170 e riprodurla.

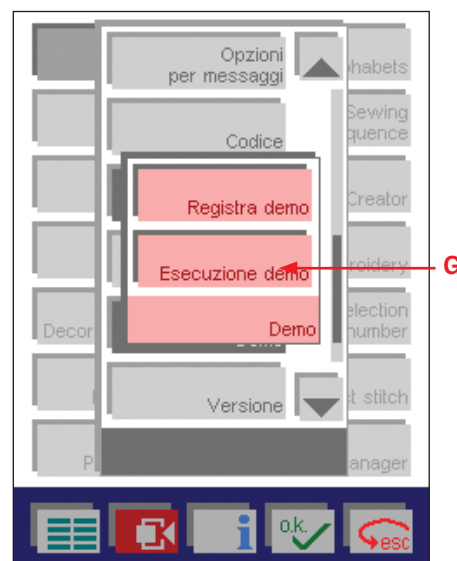
Programmazione di una demo

Per programmare una demo, accedere al menu contestuale e toccare l'icona Registra demo. Verrà visualizzata la schermata di benvenuto in cui è possibile eseguire la demo. Mettere in funzione la Pfaff creative 2170 nel modo consueto; avrà così inizio la dimostrazione.

Usare il tasto di retromarcia per terminare e salvare la demo.

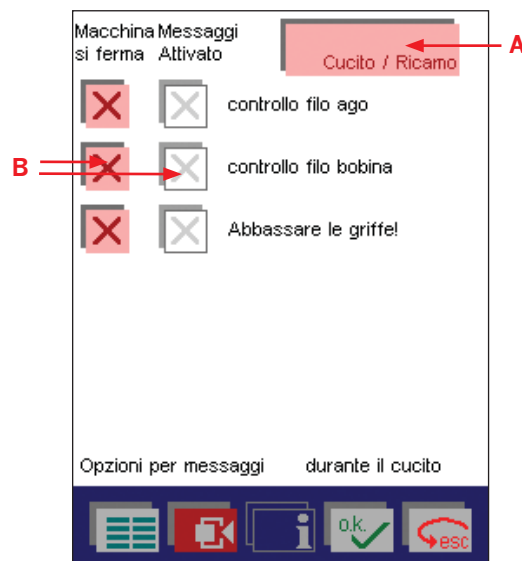
Nota: la lunghezza programmata della demo riduce la capacità di memoria per il salvataggio permanente dei motivi nella macchina per cucire.

Esecuzione di una demo

Per eseguire una demo, toccare l'icona Esecuzione demo (G). Chiudere la demo con il tasto di retromarcia.

Opzioni per messaggi

È possibile disattivare la visualizzazione automatica dei messaggi sul display della macchina. Queste impostazioni possono essere impostate individualmente per il cucito e il ricamo.

Toccare l'icona Cucito/Ricamo (A) per decidere le impostazioni valide per il cucito e il ricamo.

Se la funzione è attiva, l'icona presenterà una X al suo interno (B). Per disattivarla, toccare la X. La X nell'icona scomparirà. Per impostazione predefinita sono attive tutte le funzioni.

PUNTI DECORATIVI

Note generali sui punti decorativi

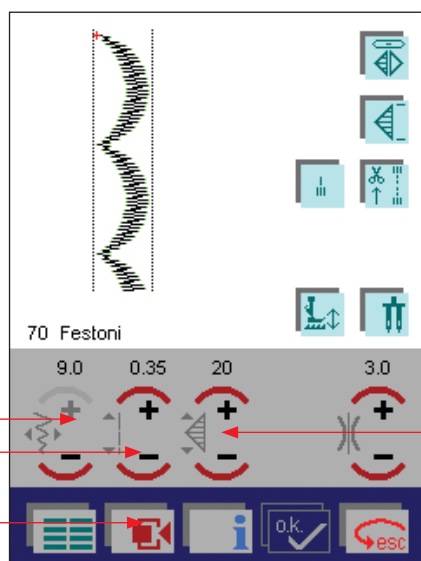
Per abbellire indumenti e tessuti per la casa, la Pfaff creative 2170 offre un'ampia gamma di punti fantasia e punti decorativi. Combinando diversi punti, colori e misure, è possibile ottenere creazioni molto varie. Utilizzare del filo decorativo speciale per migliorare i punti.

Utilizzare sempre lo stabilizzatore sotto il tessuto per cucire i punti decorativi. Stabilizzando la stoffa in modo appropriato è possibile eliminare ogni deformazione dei punti decorativi.

I seguenti consigli sono validi per tutti i punti decorativi:

- I fili per ricamo in rayon assicurano punti lucenti e lisci e sono disponibili in molti colori e titoli.
- È possibile modificare la lunghezza e la larghezza del punto in base ai propri desideri.
- I risultati della cucitura saranno molto migliori se la tensione è regolata in modo corretto.
- Per lavori decorativi, si consiglia l'uso del piedino n. 1A (per IDT) e n. 2A (senza IDT). Si consiglia il piedino n. 2A per i tessuti più pesanti.

Selezione dei punti decorativi sulla Pfaff creative 2170

1. Andare nel menu Principale.
2. Toccare Punti decorativi 9 mm. Verrà aperta una nuova finestra in cui i punti vengono divisi in 11 diverse categorie (A).
3. Toccare una delle sottocategorie. In questo esempio abbiamo scelto i festoni e il punto n. 70.

Modifica delle impostazioni di cucito

Per aumentare o ridurre la larghezza di un punto, utilizzare le relative icone più e meno (A).

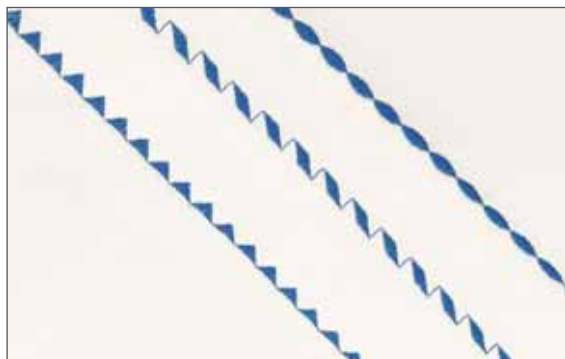
Per modificare la densità del punto decorativo, toccare le icone della lunghezza del punto più e meno (B).

Per allungare il motivo, utilizzare i tasti più e meno (C). L'allungamento del motivo non implica un cambiamento della densità del punto.

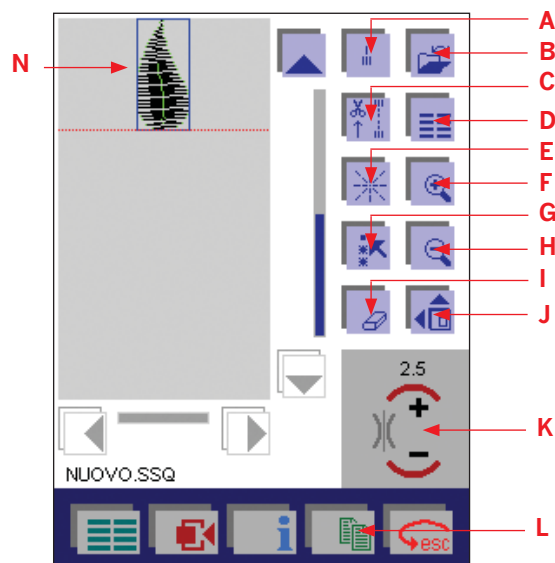
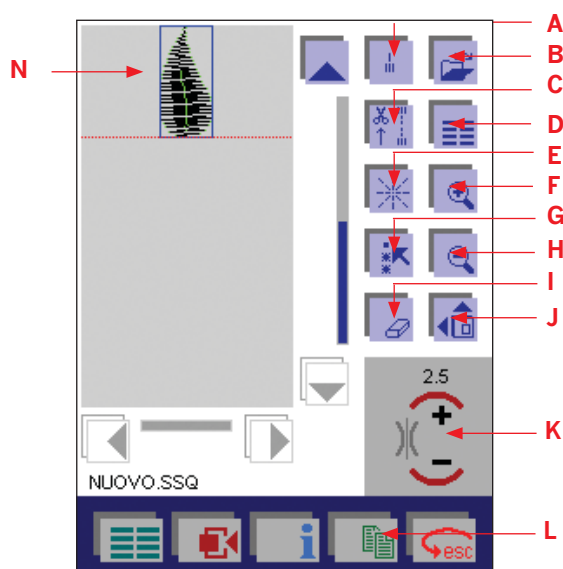
La tensione del filo può essere modificata adottando tecniche speciali.

Le impostazioni del punto non verranno salvate in modo permanente. La prossima volta che il punto viene aperto, verrà automaticamente ripristinata la sua impostazione originale.

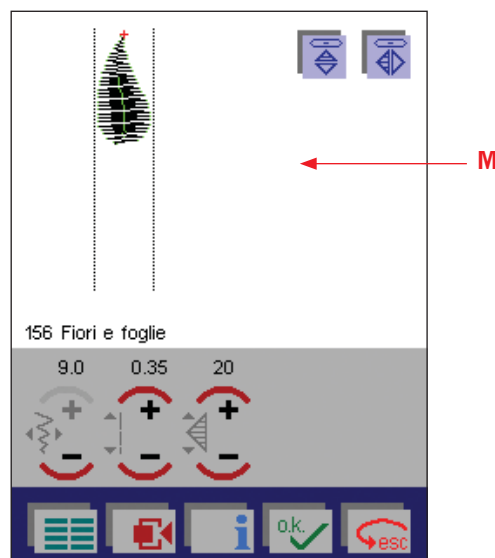
Se si desidera salvare il punto modificato, basta andare nel menu contestuale (D) e toccare l'icona Salva parametro. Le impostazioni verranno salvate anche a macchina spenta.

Se è stato modificato un punto e si desidera salvarne le impostazioni nel Menu personale, aprire il menu contestuale e scegliere Copia nei punti personali. Il punto viene salvato nel menu personale.

Sequenza di cucito

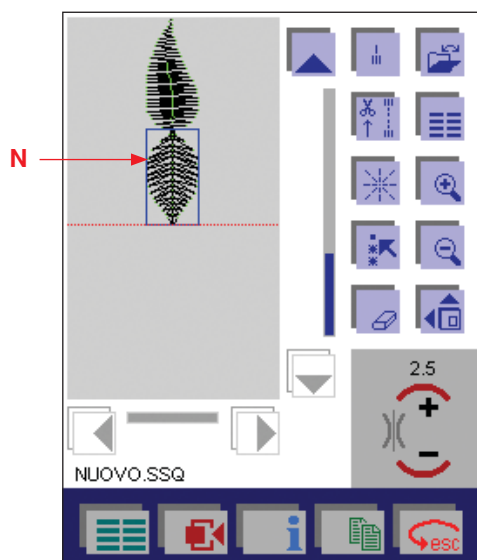
Con la Pfaff creative 2170 è possibile combinare diversi punti e salvarli in modo permanente nel menu Sequenze cucito. È possibile combinare diversi punti 9 mm e punti MAXI dalla macchina, dalla creative memory card o dalla creative card e cucirli come bordo continuo. Nell'esempio in basso abbiamo preso in considerazione i punti della macchina.

A. Icona Fermatura immediata
B. Icona Gestione dati
C. Icona Funzione di fermatura
D. Icona del Mini menu principale
E. 8 direzioni di cucitura
F. Icona Zoom avanti
G. Icona Seleziona punti
H. Icona Zoom indietro
I. Icona Elimina
J. Icona Altre opzioni
K. Icona Tensione filo
L. Icona Inserisci

Creazione di una sequenza di cucito

1. Toccare l'icona Sequenza di cucito sul menu Principale. Verrà visualizzata la finestra Sequenze cucito.
2. Toccare il Mini menu principale (D) per aprire un menu con tutti i diversi punti nella macchina. Selezionare la categoria da cui prelevare un punto.

Nota: non è possibile usare tutti i punti in tutte le categorie. Quelli che sono deselezionati non possono essere scelti.

3. Dopo avere toccato il punto che si intende includere nella sequenza di cucito, viene aperto un menu in cui è possibile modificare il punto (M). È possibile specchiare il punto, modificarne la densità e regolare la tensione del filo. In questo esempio abbiamo scelto un punto tra i punti decorativi 9 mm, foglie e fiori, n. 156.
4. Toccare OK per confermare la selezione effettuata e il punto verrà visualizzato nella schermata della sequenza di cucito (N). Una linea del cursore mostra la fine di una sequenza di cucito. Se si intende continuare a lavorare con un punto, spostare la linea del cursore sul punto per selezionarlo. Il punto selezionato è circondato da una cornice nella sequenza di cucito. Per modificare il punto, aprire l'icona Altre opzioni (J). Toccare OK una volta soddisfatti delle modifiche apportate.

Nota: per ripetere lo stesso punto, toccare l'icona Inserisci (L).

5. Toccare il Mini menu principale sulla schermata della sequenza per richiamare ogni punto aggiuntivo da includere nella sequenza di cucito.
6. Aggiungere il punto n. 155 della macchina (N).

Disposizione dei punti all'interno di una sequenza di cucito

Per ottenere dei bordi più ampi, è possibile salvare i punti di collegamento nella sequenza di cucito. Questo collegamento punti consente di spostare i punti in diverse direzioni, realizzando così nuove forme e orlature di grandi dimensioni. I punti di collegamento sono punti dritti con una lunghezza di 1 mm. Essi possono essere realizzati in 16 diverse direzioni.

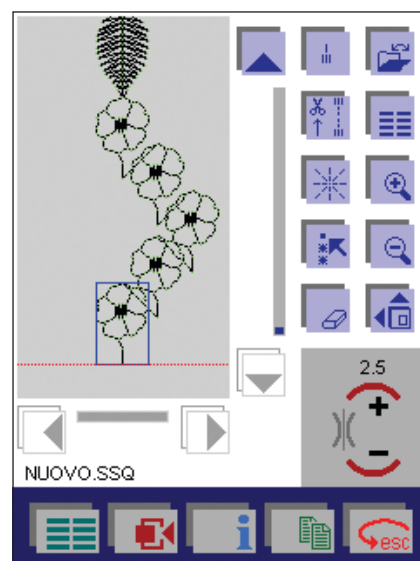
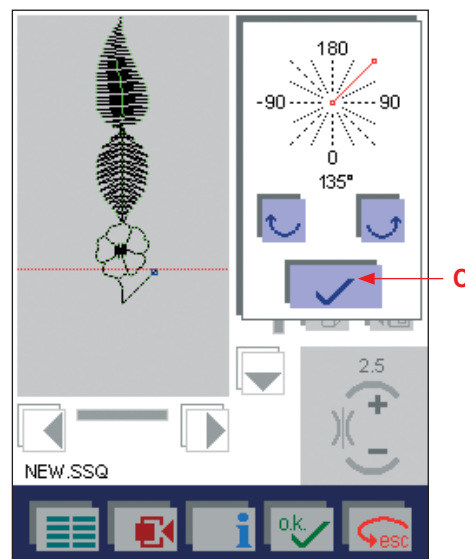
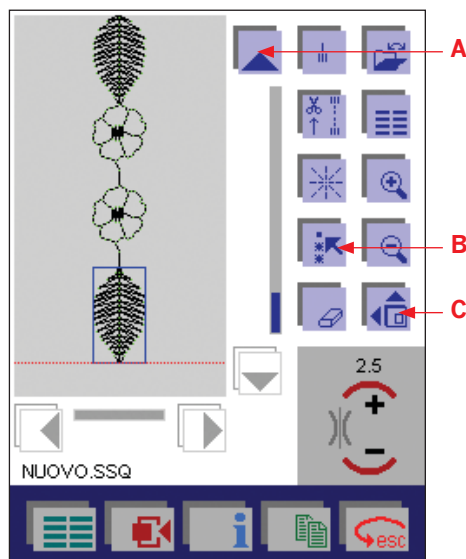
Spesso sono necessari più punti per una migliore distinzione visiva dei singoli punti. Se si utilizzano i punti di collegamento, è molto importante prendere nota dell'inizio e della fine del punto.

I punti vengono cuciti nella direzione scelta a partire dalla fine del punto. Il punto successivo inizia alla fine dell'ultimo punto saltato.

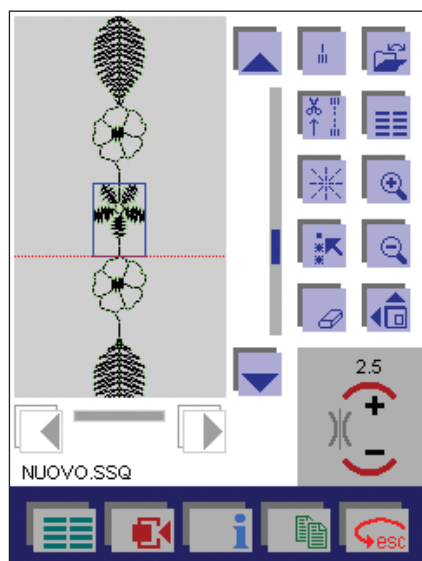
1. Un punto viene posizionato al centro dell'area di lavoro.
2. Se si tocca la cucitura in 8 direzioni (E), verrà aperta una schermata in cui è possibile immettere la direzione (usare i tasti freccia). Confermare ogni punto di collegamento con l'icona Conferma (0). In questo esempio abbiamo messo 6 punti nella direzione mostrata sullo schermo.
3 Salvare i dati immessi toccando OK; la finestra verrà successivamente chiusa. Se si tocca ESC, la finestra viene chiusa senza salvare le modifiche.
4. La linea del cursore mostra la fine dei punti di collegamento all'altezza del punto in cui verranno aggiunti i punti seguenti.
5. Toccare il Mini menu principale sulla schermata della sequenza per richiamare ogni punto aggiuntivo da includere nella sequenza di cucito. Abbiamo aggiunto il fiore n. 165, 4 volte ma con angolazioni diverse.

Per accedere alle altre opzioni per la regolazione di una sequenza di cucito, toccare l'icona Altre opzioni (J).

L'ultimo punto di una sequenza viene sempre contrassegnato e seguito da una linea del cursore che indica il punto in cui aggiungere il punto successivo.

Suggerimento: i bordi con punti di collegamento sono più nitidi se i punti di collegamento sono coperti dal punto reale stesso (in questo caso i fiori).

Regolazione di una sequenza di cucito esistente

È possibile regolare una sequenza di cucito esistente. Selezionando un punto singolo all'interno di una sequenza o di una sequenza completa, è possibile eseguire le regolazioni in base alle esigenze dei clienti.

1. Per selezionare un punto singolo, usare le frecce del cursore (A) per spostare la linea del cursore davanti al punto da regolare. Il punto selezionato viene circondato da una cornice.
2. Toccare l'icona Seleziona punti (B) per selezionare una sequenza di cucito. Se l'icona viene tenuta premuta, verranno selezionati tutti i punti.
3. Verrà visualizzata una linea del cursore. Spostarla con le frecce del cursore attraverso i punti per selezionarli. I punti selezionati vengono circondati da una cornice.
4. Dopo avere selezionato uno o più punti, è possibile modificarne tutte le impostazioni. Quali impostazioni possono essere modificate dipende dal numero e dal tipo dei punti selezionati. Toccare l'icona Altre opzioni (C) per regolare i punti o le sequenze di cucito selezionati. Inoltre è possibile cancellare uno o più punti o l'intera sequenza di cucito.
5. Se si sposta la linea del cursore sopra un punto o una sequenza di cucito precedentemente selezionata, la selezione viene cancellata. Per regolare un altro punto, selezionarlo con le frecce del cursore.
6. Una volta soddisfatti delle regolazioni, annullare la selezione con l'icona Seleziona punti (B).

Inserimento di un punto nella sequenza di cucito

1. Per inserire un punto nella sequenza di cucito, usare le frecce del cursore per spostare la linea del cursore nel punto di inserimento nella sequenza di cucito.
2. Il cursore deve essere posizionato sul punto in cui si intende inserire il punto.
3. Selezionare un nuovo punto.
4. Una volta inserito il punto, il cursore si porta alla fine del punto inserito.

Inserimento di un punto all'inizio di una sequenza di cucito

Per inserire un punto all'inizio di una sequenza di cucito, spostare la linea del cursore all'inizio della sequenza di cucito e selezionare un nuovo punto.

Il punto viene automaticamente posizionato all'inizio della sequenza di cucito.

Salvataggio di una sequenza di cucito

1. Toccare l'icona Gestione dati per salvare la sequenza di cucito. Verrà aperta la finestra per l'apertura, il salvataggio, la chiusura o la cancellazione della sequenza di cucito (A).
2. Se si tocca Salva con nome, verrà aperto il menu per l'inserimento del nome. È possibile dare alla sequenza di cucito un nome e selezionare un percorso in cui salvare la sequenza.
3. Se si apre il menu, verrà automaticamente selezionata la memoria della macchina.

4. Il campo di immissione (B) mostra una directory in cui salvare automaticamente la sequenza di cucito. La cartella predefinita in cui viene salvata è la cartella SEQUENZA. Il campo di immissione mostra il nome NUOVO. È possibile cancellare questo nome con l'icona Gomma da cancellare (C) e inserire un nome a scelta. Il nome può avere al massimo 8 caratteri.
5. Premere OK per confermare i dati immessi. A questo punto la sequenza viene memorizzata nella directory SEQUENZA della macchina e può essere riaperta selezionando la directory.

Se si tocca l'icona Freccia in basso (D), verrà aperta un'altra finestra per la selezione di una directory diversa.

È possibile salvare la sequenza di cucito in una directory diversa della macchina oppure su una scheda.

Salvataggio nella macchina

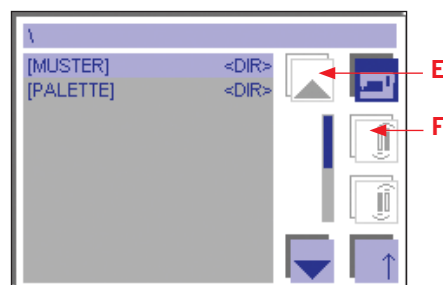
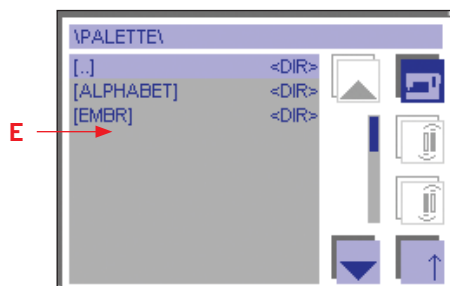
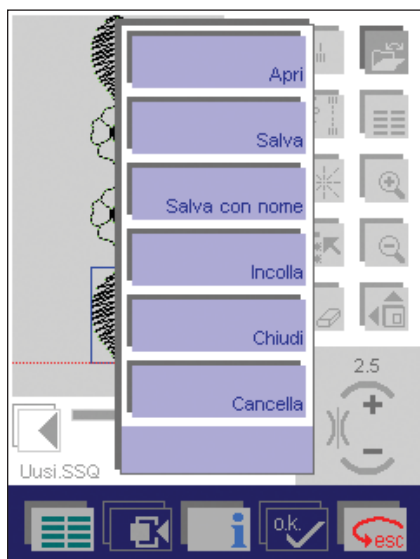
1. Per salvare la sequenza di cucito nella macchina, selezionare la directory con le frecce (E) e premere OK.
2. Toccare l'icona della freccia verso l'alto e chiudere la finestra. La sequenza di cucito viene salvata nella directory selezionata.
3. Toccare ESC per chiudere la finestra senza salvare i dati immessi.

Salvataggio su una creative memory card

Per salvare la sequenza di cucito su una card, selezionare l'unità corrispondente (F). Se sulla card sono state create delle directory, selezionare la directory corrispondente con le frecce del cursore.

Toccare l'icona della freccia verso l'alto e chiudere la finestra. La sequenza di cucito viene salvata nella directory specificata.

Toccare ESC per chiudere la finestra senza salvare i dati immessi.

Confermare il nome immesso toccando OK; la finestra viene chiusa.

La sequenza rimane visibile sullo schermo e può essere cucita.

Se si tocca ESC, viene visualizzata una domanda.

Se si conferma con OK, è possibile tornare al menu Sequenza.

Chiusura di una sequenza di cucito senza salvataggio

1. Se si tocca l'icona Gestione dati e Chiudi, è possibile uscire dal menu senza salvare la sequenza di cucito. Verrà visualizzata una finestra con una domanda.

   Se si tocca OK, la sequenza viene chiusa.

   Se si tocca ESC, il menu viene chiuso.

2. Se si tocca l'icona Gestione dati e Apri, è possibile uscire dal menu senza salvare la sequenza di cucito. Aprire quindi contemporaneamente una sequenza di cucito precedentemente salvata.

   Verrà visualizzata una finestra con una domanda.

   Se si tocca OK, verrà aperta una versione di Gestione dati (E) in cui è possibile aprire una sequenza di cucito salvata.

Se si tocca ESC, il menu Apri viene chiuso.

3. Toccare l'icona del Menu iniziale per tornare al Menu iniziale.

Cancellazione di una sequenza di cucito

Se si tocca l'icona Gestione dati ed Elimina, verrà visualizzata una finestra con una domanda.

Toccare OK per cancellare la sequenza di cucito.

Toccare ESC se non si intende eliminare la sequenza di cucito.

Selezione e apertura di una sequenza di cucito salvata

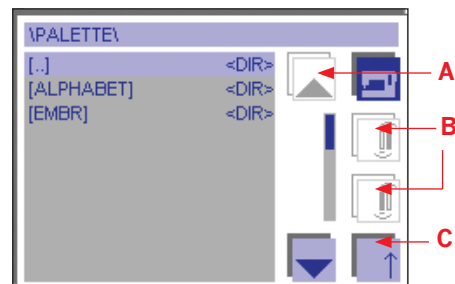
Toccare l'icona Gestione dati per aprire una sequenza di cucito precedentemente salvata da una creative memory card oppure dalla memoria della macchina.

Toccare Apri per aprire una versione di Gestione dati creative.

Apertura dalla memoria della macchina

Usare le frecce del cursore (A) per spostare la barra di selezione nella directory in cui è memorizzata la sequenza di cucito.

Confermare la directory toccando OK; verrà aperto un elenco di nomi presente nella directory. Selezionare la sequenza di cucito direttamente con le frecce del cursore (A).

La sequenza di cucito selezionata viene visualizzata sullo schermo toccando l'icona Punti memorizzati (C).

Apertura da una creative memory card

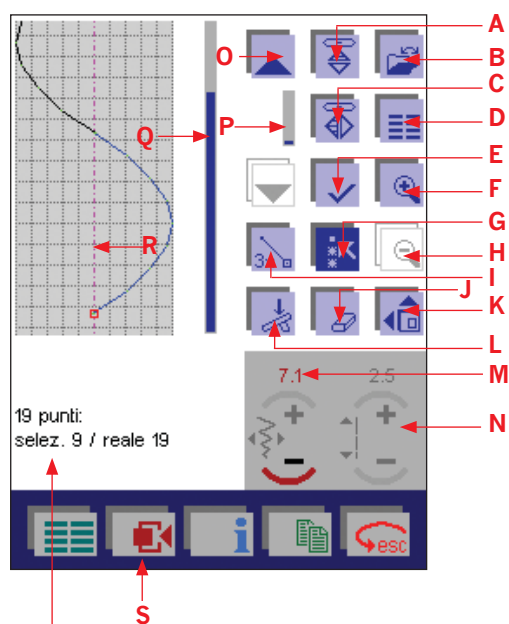
Per aprire una sequenza di cucito da una scheda, selezionare l'unità corrispondente (B). Se sulla creative memory card sono presenti delle directory, procedere come descritto per l'apertura dalla macchina.
Se sulla creative mamory card non vi sono directory, selezionare la sequenza di cucito direttamente con le frecce del cursore.

La sequenza di cucito selezionata viene visualizzata sullo schermo toccando l'icona Punti memorizzati (C).

Tutte le impostazioni per la sequenza di cucito possono ora essere regolate per soddisfare bisogni specifici.

Se si tocca l'icona Gestione dati e Salva, la sequenza di cucito regolata viene salvata con lo stesso nome. La sequenza precedentemente salvata verrà automaticamente cancellata.

Per salvare la sequenza di cucito con un nuovo nome, toccare ”Salva con nome”.

La sequenza precedentemente salvata verrà conservata.

Sullo schermo si vedono i punti aggiunti, quelli selezionati (contrassegnati in blu) e quello su cui è posizionato il contrassegno (il quadrato rosso).

Crea punti

La funzione Crea punti consente di personalizzare e creare i punti che si desidera eseguire. È possibile cancellare, spostare e combinare i punti direttamente sullo schermo. Creare un motivo formato da punti impostati singolarmente oppure utilizzare i punti da 9 mm, i motivi e i caratteri alfabetici.

Nota: quando si esegue un motivo, le griffe sono sollevate.

Quando si attiva la funzione Crea punti, l'area di lavoro sullo schermo è vuota.

L'area di lavoro è impostata per punti della larghezza di 9 mm. Nella parte centrale dell'area di lavoro è presente una linea verticale viola, che indica il centro del motivo, con punti della larghezza di 4,5 mm su ciascun lato.

Per un posizionamento più preciso, attivare la griglia nel menu contestuale (S).

Descrizione delle icone

A. Specchiatura in orizzontale: specchia i punti da un'estremità all'altra sul loro asse orizzontale.

B. Icona Gestione dati: utilizzare questa icona per aprire una finestra per l'apertura, il salvataggio o l'eliminazione di un motivo sulla macchina o su una creative card.

C. Immagine specchiata in verticale: specchia il punto da un lato all'altro sul suo asse verticale.

D. Mini menu principale: utilizzare questa funzione per creare un nuovo motivo. Si aprirà una variante del Menu iniziale. Toccando la categoria e il tipo di punto desiderati all'interno dei rispettivi elenchi, sarà possibile selezionarli direttamente. Se si conferma il punto selezionato, questo verrà visualizzato singolarmente nell'area di lavoro. Toccando di nuovo l'icona per la selezione dei menu relativi ai punti, sarà possibile aggiungere qualsiasi altro punto.

E. Icona Conferma: con questa icona è possibile collocare singoli punti dritti al termine del punto selezionato. Se sono stati selezionati più punti, questi verranno copiati e posizionati subito dopo quelli selezionati in precedenza.

F. Icona Zoom avanti: consente di ingrandire la rappresentazione in 3 incrementi, 150%, 200% e 300%. Sullo schermo viene visualizzata un'altra barra di scorrimento, per lo spostamento orizzontale dell'area di lavoro.

G. Icona Seleziona punti: se si tocca questa icona, sarà possibile selezionare uno o più punti. Se si tiene premuta l'icona per alcuni secondi, verranno selezionati tutti i punti. I punti selezionati verranno contrassegnati in blu.

H. Icona Zoom indietro: questa icona è attiva solo se la visualizzazione è stata ingrandita. Tale funzione consente di ridurre la visualizzazione in 3 fasi.

I. Icona Terzo punto: questa funzione triplica i punti selezionati.

J. Elimina: con questa icona è possibile eliminare tutti i punti selezionati.

K. Icona Altre opzioni: questa icona consente di aprire un menu di opzioni supplementari, attraverso il quale è possibile combinare diversi componenti per ottenere nuovi motivi.

L. Inizio cucitura: se si tocca questa icona, si aprirà un menu in cui è possibile visualizzare l'intero motivo ed eseguirlo sulla stoffa. Solo in questa modalità è possibile eseguire sulla stoffa il motivo selezionato.

M. Questa icona consente di visualizzare la posizione orizzontale del punto selezionato. Se si modifica la posizione di un singolo punto verso sinistra o verso destra, verrà modificata automaticamente anche la larghezza del punto. Se sono stati selezionati più punti, verrà modificata la posizione dei punti selezionati o dell'intero motivo.

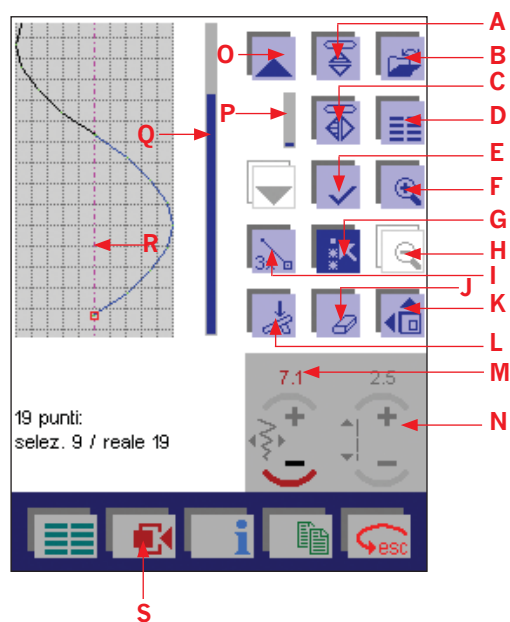
Suggerimento: sull'icona sono riportati i numeri 0-9 , che non indicano la larghezza del punto, ma le coordinate X dell'area di lavoro.

N. Questa icona consente di visualizzare la lunghezza di un punto selezionato. È possibile modificare la lunghezza del punto selezionato toccando il segno + o il segno - dell'icona. Se vengono selezionati più punti, l'icona sarà disattivata.

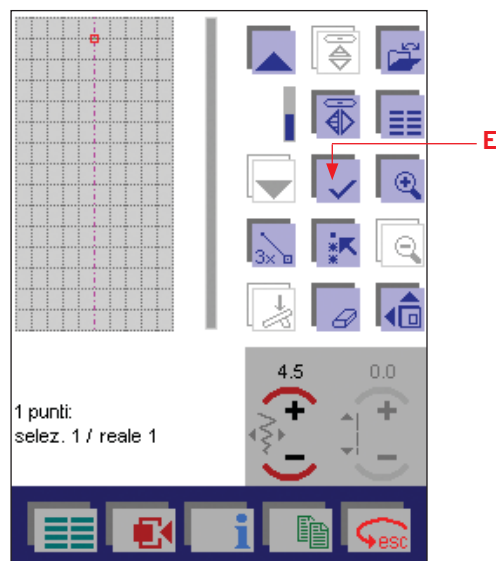
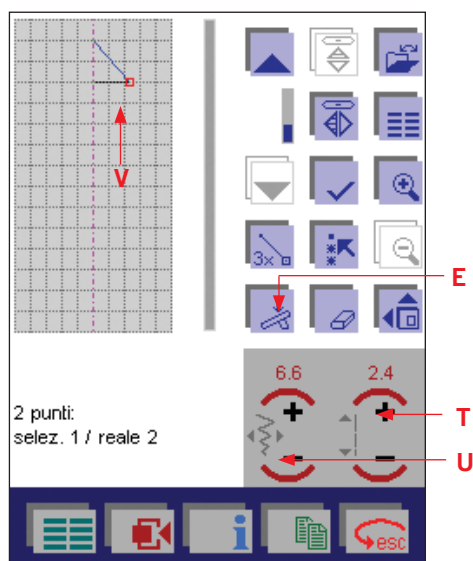
Suggerimento: se si seleziona un punto a zig zag, questa icona non consentirà di visualizzare la lunghezza del punto, ma il modo in cui si spostano le griffe. Se il numero presente sull'icona è negativo, ciò significa che le griffe si spostano in direzione inversa durante la cucitura.

O. Freccia di attività: questa icona consente di spostare il cursore di selezione punto per punto lungo il motivo. È possibile spostarsi di un punto alla volta dall'inizio alla fine del motivo e viceversa.

P. Barra di scorrimento: la barra di scorrimento presente tra le due frecce di attività consente di scorrere più rapidamente di un punto alla volta attraverso il motivo.

Q. Barra di scorrimento: la barra di scorrimento è attiva solo se il motivo è più lungo dell'area di lavoro. Usare la barra di scorrimento per visualizzare il motivo durante lo zoom in avanti.

Creare un nuovo motivo posizionando singoli punti

Quando si attiva la funzione Crea punti, l'area di lavoro è vuota. Una linea viola indica la parte centrale dell'area di lavoro.

1. Per creare un nuovo motivo, è necessario fissare in primo luogo la posizione di partenza. In questo modo verrà impostata la posizione del primo punto nell'area di lavoro.
2. Toccare l'icona Conferma (E) per impostare la posizione di partenza e il primo punto. La posizione del primo punto è contrassegnata da una cornice rossa.

Posizionamento di singoli punti

Per ogni altro punto che si desidera posizionare, toccare l'icona Conferma (E).

Per spostare i singoli punti

Nell'area di lavoro è possibile intervenire direttamente sui punti, trascinando e rilasciando con lo stilo o con il dito i punti selezionati. Per posizionare un punto, è sufficiente toccarlo sullo schermo e trascinarlo nella posizione desiderata. Quando si svolge questa operazione, vengono modificate la larghezza e la lunghezza dei punti selezionati.

Un altro modo per spostare il punto selezionato e per la regolazione di precisione è quello di usare le icone della lunghezza del punto (T) e della larghezza del punto (U).

L'ultimo punto della sequenza è contrassegnato in blu, mentre la posizione di questo punto è evidenziata da una cornice rossa.

La linea tratteggiata, cioè la linea del cursore (V), al termine dell'ultimo punto, indica la posizione in cui dovrà essere aggiunto il punto successivo (se le coordinate X dell'ultimo punto non sono le stesse del primo). Ciò consente di far avanzare la stoffa in modo uniforme quando viene eseguito il motivo.

Se l'ultimo punto viene collocato esattamente nella stessa posizione del primo punto del motivo (coordinata X), non sarà possibile seguire la linea tratteggiata del cursore.

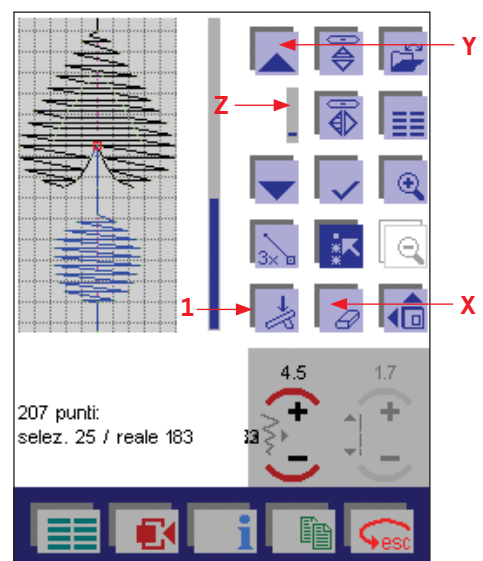
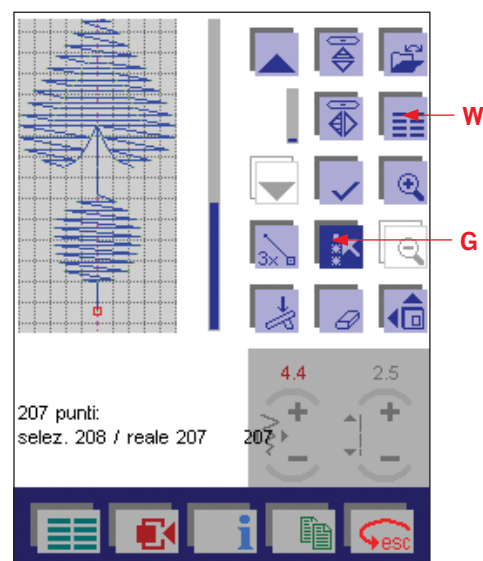
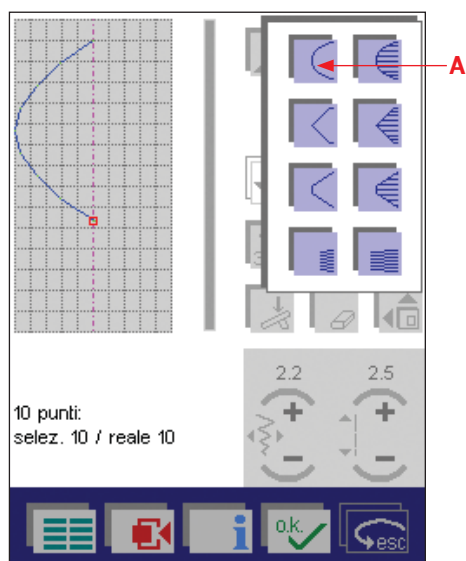
Toccare l'icona di inizio cucitura (E) per aprire il menu di cucito.

Ora è possibile visualizzare ed eseguire l'intera sequenza del motivo impostato. Il motivo può essere applicato solo quando è aperta questa schermata.

Se si desidera apportare ulteriori modifiche, toccare ESC per ritornare al menu Crea punti.

Combinazione di singole parti di motivi

Con la funzione Crea punti è anche possibile modificare e combinare i punti esistenti.

1. Toccare il Mini menu principale per aprire il menu principale, in cui è possibile richiamare i punti che si desidera aggiungere al motivo.
2. Toccare Punti decorativi 9 mm sul menu.
3. Toccare Punti cordoncino e scegliere il punto n. 106.
4. Per confermare il punto selezionato e ritornare alla modalità di modifica, toccare OK. L'intero punto verrà selezionato automaticamente e contrassegnato in blu non appena verrà visualizzato nell'area di lavoro.
5. Premere il simbolo di selezione punti (G) per deselezionare i punti. Ora verrà selezionato solo l'ultimo punto del motivo.
6. Premere l'icona di selezione punti (G) per attivare la selezione multipla.
7. Premere più volte la freccia in alto per selezionare tutto il cerchio, punto per punto. Per effettuare una selezione più rapida, utilizzare la barra di scorrimento, presente tra le due frecce. Il cerchio dovrebbe essere blu.
8. Toccare l'icona Elimina (X) per eliminare i punti selezionati. Verrà ora selezionato l'ultimo punto del cuore.
9. Toccare la freccia verso l'alto (Y) o la barra di scorrimento (Z), presente tra le due frecce, per spostarsi in avanti verso la punta del cuore senza selezionare altri punti.
10. Premere l'icona di selezione punti (G) per attivare la selezione multipla.
11. Toccare la freccia verso l'alto o la barra di scorrimento per selezionare il successivo cerchio da eliminare.
12. Premere il simbolo di cancellazione (X) per cancellare il cerchio selezionato. La cornice rossa verrà ora posizionata sulla punta del cuore e verrà selezionato un punto.
13. Toccare l'icona di inizio cucitura (1) per aprire il menu di cucito e visualizzare il motivo completo.
14. Per ritornare all'area di lavoro della funzione Crea punti, toccare ESC.

Combinazione di componenti di motivi

Con la funzione Crea punti, sono disponibili 8 componenti di motivo per la creazione di nuovi motivi.

1. Toccare l'icona Altre opzioni per aprire un menu con 8 diversi motivi.
2. Toccare un'icona (A) per posizionare il punto nell'area di lavoro.
3. La finestra rimarrà aperta per consentire la selezione di altri componenti.
4. Toccare di nuovo (A) per posizionare il componente al termine del primo componente selezionato. Verrà selezionato il secondo componente.
5. Premere OK per chiudere la finestra.

Suggerimento: una volta selezionato il componente di un motivo, non sarà possibile chiudere la finestra utilizzando l'icona ESC. Se si desidera annullare l'inserimento di un componente, chiudere la finestra a comparsa con OK ed eliminare il componente con la gomma da cancellare.

6. Toccare l'immagine specchiata orizzontalmente (B) per specchiare il punto selezionato.
7. Toccare l'icona di inizio cucitura (C) per aprire il menu di cucito.

Altre opzioni per la modifica dei motivi

Convertire singoli punti tripli

Toccare l'icona Terzo punto (D) per convertire tutti i punti selezionati in punti tripli.

Per visualizzare l'intero motivo nel menu di cucitura, toccare l'inizio cucitura (C).

Modifica della posizione dei punti selezionati

Se sono stati selezionati più punti, sarà possibile modificare la posizione del motivo in senso orizzontale. Per spostare orizzontalmente i punti selezionati all'interno di un motivo, toccare i simboli - / + sull'icona Larghezza punto (E).

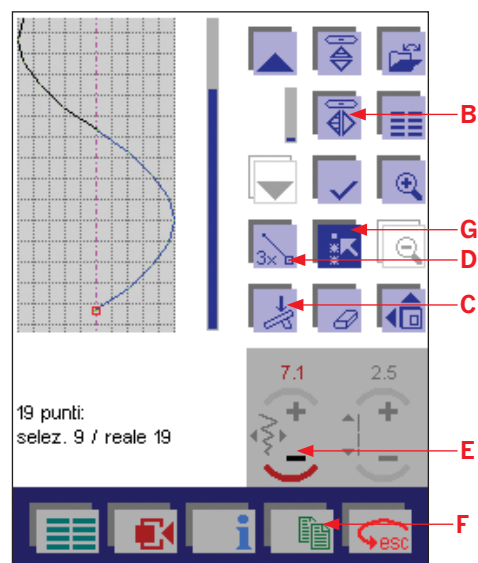
Per visualizzare l'intero motivo nel menu di cucitura, toccare l'inizio cucitura (C).

Inserimento di altri punti

Verrà ora selezionato l'ultimo punto dell'onda.

Toccare l'icona Seleziona punti (G) e la freccia verso l'alto oppure la barra di scorrimento per selezionare il cerchio (o il numero di punti da reinserire).

Toccare l'icona Inserisci (F) per copiare e incollare i punti selezionati. I punti verranno posizionati al termine dell'ultimo punto.

Per visualizzare l'intero motivo nel menu di cucitura, toccare l'inizio cucitura (C).

Quilt

Patchwork

Il patchwork e il quilt sono tecniche di artigianato tradizionale che consentono di sfruttare avanzi di stoffa. Nel corso degli anni queste tecniche sono diventate un vero e proprio hobby creativo.

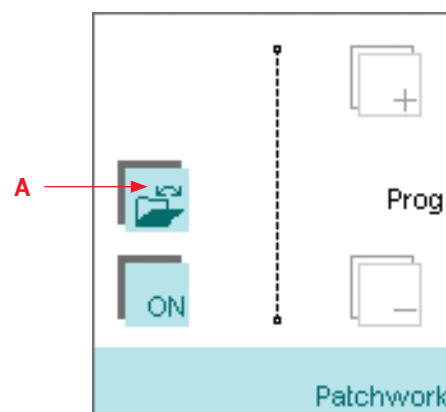
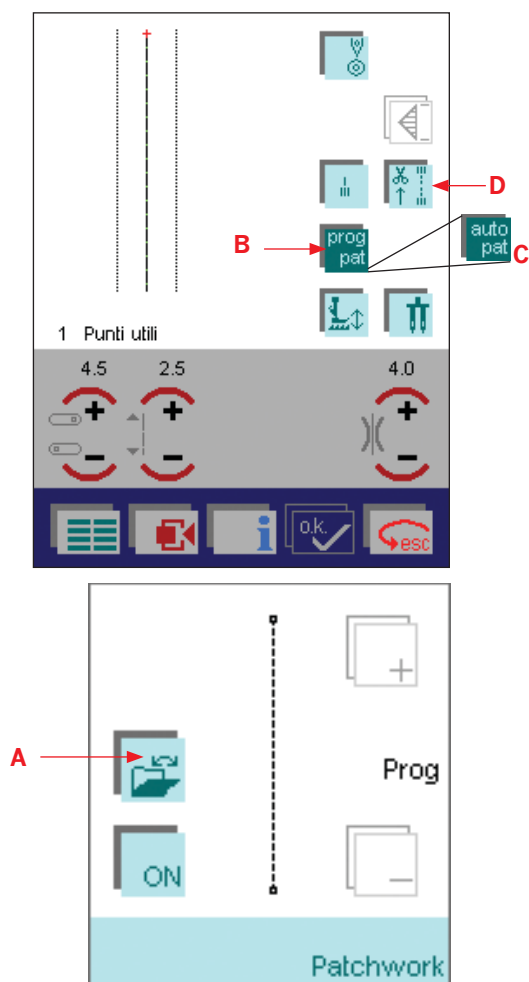
In passato il patchwork veniva eseguito a mano. Ma oggi, grazie alla Pfaff creative 2170, qualsiasi progetto può essere realizzato in tempi drasticamente ridotti.

Il quilt è composto da tre strati di stoffa, di cui due di tessuto e uno centrale di imbottitura.

Funzione Patchwork (lunghezza programmabile del punto dritto)

Con questa funzione è possibile programmare e salvare in modo permanente una lunghezza della cucitura. Questa operazione è l'ideale per unire pezzi di tessuto di uguale lunghezza come nel patchwork e nel quilt.

La seguente schermata mostra la finestra che si apre una volta toccata l'icona.

È possibile aprire un programma salvato in precedenza oppure crearne uno nuovo. Per aprire la funzione Patchwork salvata in precedenza, è sufficiente toccare l'icona Gestione dati (A).

Creazione della funzione Patchwork

1. Per creare una funzione Patchwork, toccare l'icona ON per attivare la funzione, quindi premere OK. L'icona della funzione Patchwork si trasformerà in prog pat (B).
2. È possibile determinare la lunghezza della cucitura eseguendo una cucitura di prova e quindi premendo il tasto di retromarcia . In questo modo la cucitura sarà completamente priva di fermatura. L'icona Prog pat si trasformerà nuovamente in Auto pat (C).

Per eseguire la fermatura di una cucitura programmata all'inizio e/o alla fine, assicurarsi che la funzione Patchwork sia attivata e toccare successivamente l'icona di fermatura (D) per aprire la relativa funzione. Accendere le funzioni che si intende attivare e premere OK.

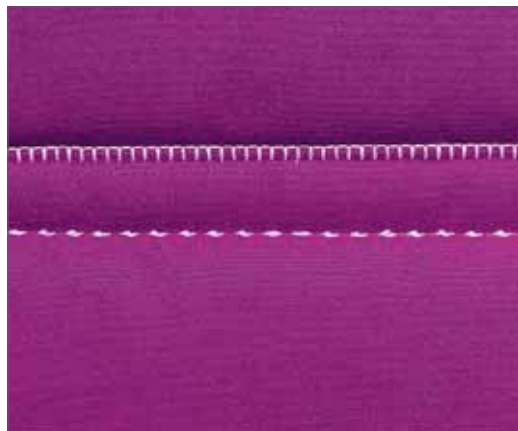
Per regolare la cucitura della funzione Patchwork, toccare l'icona Auto pat (C). Sarà così possibile vedere la lunghezza del patchwork e un'icona + e -. Toccare l'icona + per aumentare la lunghezza della cucitura. La cucitura viene aumentata in incrementi variabili a seconda della lunghezza del punto impostata. Se la lunghezza del punto è impostata su 2 mm, la cucitura programmata aumenta di 2 mm alla volta. La lunghezza del punto non cambierà.

Toccare l'icona - per ridurre la lunghezza della cucitura. La lunghezza del punto non cambierà. La cucitura viene diminuita con decrementi variabili in funzione della lunghezza del punto impostata. Se la lunghezza del punto è impostata su 2 mm, la cucitura programmata diminuisce di 2 mm alla volta. La lunghezza del punto non cambierà. Toccare l'icona Gestione dati (A). Verrà aperta una finestra che consente di aprire, salvare, salvare con nome o chiudere un programma. Per disattivare la funzione, toccare l'icona Auto pat (C), quindi ON. Confermare con OK.

Come realizzare il top del quilt

Ritagliare i pezzi di tessuto per il top del quilt con un margine di cucitura di 6 mm (1⁄4”). Inserire il piedino opzionale per quilt da 6 mm. Cucire insieme le pezze di stoffa, seguendo le istruzioni per la realizzazione del quilt.

Di solito il margine per la cucitura va stirato verso la parte più scura della stoffa. Imbastire insieme i tre strati di materiale, e cioè il dritto del lavoro, l’imbottitura e la stoffa di fondo. Nel quilt tradizionale i tre strati vengono cuciti insieme a mano e con piccoli punti. Tuttavia, la Pfaff creative 2170 consente di eseguire lo stesso lavoro in modo più veloce e pratico usando il punto n. 15 con un filo per cucire invisibile per il top e un filato normale o decorativo sulla bobina.

A quilt ultimato, si può scegliere di orlare semplicemente i bordi o di inserire il lavoro su cuscini, capi di abbigliamento o altri articoli di dimensioni più piccole.

Tecnica ”Stitch-in-the-Ditch” (Cucire nella cucitura)

Un modo per tenere insieme il dritto del quilt, l’imbottitura e la stoffa di fondo consiste nell’usare la tecnica ”Stitch in the ditch”. Cucire con metodo ”stich in the ditch” consiste nell’eseguire i punti ”cucendoli nelle cuciture” che seguono i blocchi che compongono il quilt.

- Impostare la Pfaff creative 2170 con un punto dritto (n. 1), lunghezza cucitura 2,5, posizione dell’ago centrale e sistema IDT innestato.
- Imbastire insieme tutti e tre gli strati del quilt servendosi di spilli di sicurezza, iniziando dal centro e procedendo verso l’esterno. Sistemare le spille da balia a distanza di 15 - 20 cm l’una dall’altra.
- Iniziare quindi la trapuntatura, partendo dal centro e procedendo verso l’esterno. In questo modo, i vari strati rimangono stabili nella loro posizione. Stabilire quali sono le cuciture da seguire. Oltre a tenere ben uniti i tre strati del quilt, con questo metodo si crea il motivo sulla stoffa di fondo. Non è necessario seguire ciascuna cucitura del quilt; un punto ogni 15 - 20 cm è sufficiente per mantenere la trapuntatura compatta. Naturalmente, si può scegliere di cucire in maniera più fitta per creare un motivo più ricco sulla stoffa di fondo.

Per eseguire cuciture su quilt particolarmente spessi, si può usare un ago per quilt o per jeans. Prima di iniziare la trapuntatura, si consiglia di eseguire una prova per accertarsi di procedere nel modo giusto.

Suggerimento: usare uno dei punti per quilt con effetto antico n. 311-330 al posto del punto dritto per abbellire il quilt, con l’ausilio di un filo invisibile nell’ago e filo colorato nella bobina. Questo conferirà al punto ”stich in the ditch” (”cucire nella cucitura”) un effetto a mano.

Suggerimento 2: per un lavoro di massima precisione, usare il piedino bordo stretto opzionale.

Trapuntatura a mano libera

Oltre a tenere insieme il top, l'imbottitura e la stoffa di fondo, la tecnica di trapuntatura a mano libera valorizza la resa della stoffa e conferisce un tocco di importanza al quilt.

- Impostare la Pfaff creative 2170 per la tecnica di trapuntatura con un punto dritto (n. 1). Toccare l'icona A mano libera. Seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo e abbassare le griffe. Inserire il piedino per quilt a mano libera (accessori extra).
- Imbastire gli strati del quilt servendosi di spilli. Preparare il quilt come spiegato nel metodo "Stitch in the Ditch".
- Eseguire la trapuntatura sulle pezze di stoffa e l'imbottitura. Quando le griffe sono abbassate, spostare il tessuto per determinare la lunghezza del punto. Una cucitura a velocità costante aiuta a rendere uniformi i punti cuciti. Iniziare dal centro del quilt. Cucire un punto e tirare il filo della bobina sul top del quilt. Cucire alcuni punti molto vicini per fissare i fili. Muovere il quilt in modo da creare motivi a chiocciola e a spirale. Le cuciture non devono sovrapporsi, ma scorrere senza toccarsi formando motivi arrotondati sull'intero quilt.

Nota: Per spostare la stoffa, usare la guida per quilt a mano libera.

Quilt con applicazioni

Le applicazioni aggiungono al quilt un tocco speciale.

Esistono svariate tecniche per cucire applicazioni su un quilt. Una di queste tecniche consiste nell'aggiungere l'applicazione sul blocco prima di assemblare gli strati del quilt.

- Impostare la Pfaff creative 2170 con il punto n. 3, lunghezza del punto 0,5, larghezza del punto 4-6 mm, piedino n. 2A.
- Applicare il pezzo da applicare al blocco del quilt. Posizionare lo stabilizzatore dietro al blocco e all'applicazione. Eseguire una cucitura con punto cordoncino intorno all'applicazione. Assicurarsi che il punto sia per l'80% sull'applicazione, ossia che ricopra appena il margine grezzo dell'applicazione.

Un altro modo per aggiungere un'applicazione a un quilt è quello di rifinire l'orlo dell'applicazione e di cucirlo con il punto n. 299. Questo conferirà al quilt un effetto a mano.

- Preparare l'applicazione. Ritagliare la forma nella stoffa e un pezzo di stabilizzatore termoadesivo mediante stiratura.
- Mettere insieme il dritto della stoffa e il lato ruvido dello stabilizzatore. Usare il punto dritto (n. 1), lunghezza del punto 2,0, posizione dell'ago centrale e cucire insieme la stoffa e lo stabilizzatore con una cucitura da 6 mm.
- Rifinire il contorno dell'applicazione lasciando un margine di cucitura di 3 mm e ritagliare nelle curve. Tagliare lo stabilizzatore in modo che l'applicazione possa essere risvoltata. Premere sull'applicazione con le dita.
- Collocare l'applicazione sul quilt. Una volta trovata la giusta posizione, applicarla con il ferro da stiro.
- Seguire il bordo dell'applicazione con la parte dritta del punto n. 299. La parte orizzontale del punto deve catturare il tessuto dell'applicazione. Questa è infatti la parte che mantiene l'applicazione stabile in posizione.

Nota: premere la funzione di ago in basso per posizionare l'ago nella stoffa all'altezza del punto in cui è stata interrotta la cucitura. Programmare la leva alzapiedino all'altezza adatta per il tessuto scelto. La Pfaff creative 2170 consente di ruotare il tessuto facendo perno con l'ago con estrema facilità.

Cucitura tapering (punto cordoncino rastremato)

La funzione di tapering consente di creare punti dal gradevole aspetto tridimensionale, molto facili da cucire. Il tapering aumenta o diminuisce la larghezza del punto mentre si cuce, creando degli effetti simmetrici o asimmetrici. Sulla Pfaff creative 2170 è possibile usare la funzione di tapering sui punti 106.

Con la funzione di tapering è possibile selezionare un angolo particolare per la modifica della larghezza del punto. Il tapering viene cucito automaticamente dalla macchina. Nell'esempio in basso abbiamo usato la funzione di tapering sul punto n. 3, il punto a zigzag.

Tapering asimmetrico, punto n. 3

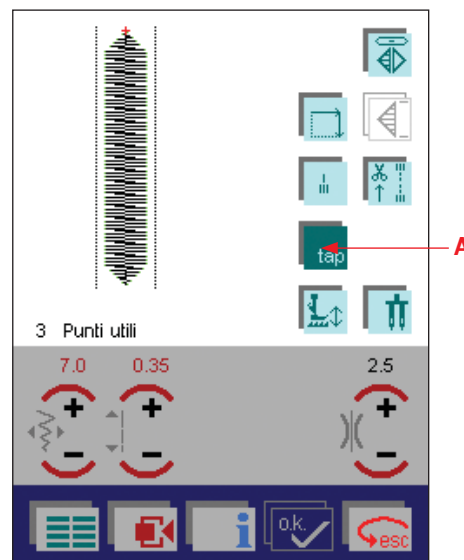
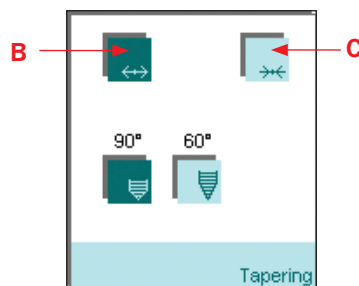
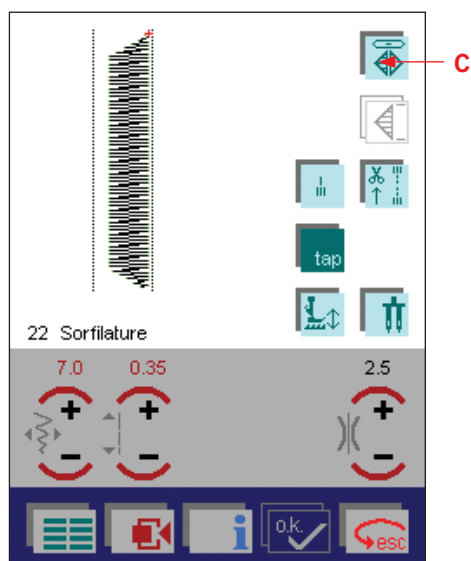
Incremento della larghezza

1. Selezionare il punto n. 3.
2. Impostare la larghezza del punto desiderata.
3. Toccare l'icona Tapering (A) e selezionare l'icona per l'incremento della larghezza (B); impostare quindi l'angolo desiderato. Toccare l'icona OK. Il punto a zigzag inizia da 0 mm e aumenta automaticamente fino alla larghezza impostata. Eseguire il punto alla lunghezza della cucitura desiderata.

Per il tapering simmetrico sono disponibili due angoli: 90° e 60°. Premendo il tasto di retromarcia in qualsiasi momento mentre si sta cucendo, la macchina cucirà il motivo rastremato.

Riduzione della larghezza

Se si tocca l'icona Riduci larghezza (C), a funzione tapering inizia con la larghezza del punto preimpostata.

1. Selezionare il punto n. 3.
2. Impostare la larghezza del punto desiderata.
3. Toccare l'icona Tapering e selezionare l'icona per l'incremento della larghezza (C); impostare quindi l'angolo desiderato. Se si preme il tasto di retromarcia, la larghezza del punto a zigzag viene ridotta a 0 mm. Premere il pedale oppure attivare l'icona Ago in basso in modo che la macchina si arresti con l'ago fermo nella stoffa, consentendo di ruotare la stoffa ed eseguire la cucitura dell'angolo. Se si preme nuovamente il pedale, la larghezza del punto aumenta.
4. Premere il tasto di retromarcia; la larghezza del punto a zigzag si riduce a 0 mm.

Tapering asimmetrico, punto n. 22

Per eseguire un tapering asimmetrico, scegliere un punto che abbia una posizione dell'ago a destra o a sinistra, ad esempio il punto n. 22. Se si usa la funzione di specchiatura, è possibile invertire la posizione dell'ago. Questo punto è particolarmente adatto per angoli e strisce marginali. Per il tapering asimmetrico sono disponibili tre angoli: 90°, 45° and 30°. Selezionare il punto n. 22 e procedere come sopra descritto.

Usare la specchiatura in verticale (C) per invertire la posizione dell'ago.

Nostalgia/Heirloom

Ago lanceolato

La cucitura con ago lanceolato (un ago speciale con un largo gambo a forma di ala) consente di ottenere un effetto ”orlo a giorno” sui tessuti non elastici in fibra naturale, grazie alla creazione di fori attraverso i quali l’ago entra ed esce dalla stoffa.

- Sostituire l’ago normale con un ago lanceolato. Scegliere un punto che avanzi e retroceda più volte negli stessi fori (137-144). Usare il piedino consigliato per il punto in questione.
- Infilare l’ago e la bobina con del filo leggero di un colore appropriato per il tessuto che si sta usando. (Ricordare che devono essere visibili i fori creati, ma non il filo).
- Iniziare a cucire. Quando si usa l’ago lanceolato, usare il tasto di bassa velocità (A) per ridurre la velocità.

Nota: se il tessuto è sottile, sistemare al di sotto della cucitura uno stabilizzatore sottile o idrosolubile.

A

Orlo a giorno

Questa tecnica è generalmente riconosciuta come ricamo a mano. Grazie alla Pfaff creative 2170, creare orli a giorno è molto più semplice e richiede poco tempo. Con 10 tipi di orlo a giorno speciali e variando la lunghezza e la larghezza dei punti si può ottenere un gran numero di effetti sempre nuovi.

Per eseguire orli a giorno occorre un ago lanceolato. Penetrando nel tessuto, questo tipo di ago crea infatti l’effetto traforato tipico dei lavori a giorno. I migliori risultati si ottengono usando tessuti naturali di tipo grezzo, come il lino o il cotone, da cui è più semplice estrarre singoli fili.

Se si estraggono ulteriori fili dalla stoffa e si ricama sui margini dei fori da cui sono estratti i fili, i fili stessi restano ”infagottati” e l’effetto traforato appare più evidente.

Nervature con ago doppio

Per creare nervature con ago doppio, inserire l'ago doppio nella Pfaff creative 2170. Contrassegnare la prima linea di cucitura con un pennarello evanescente. Marcare quindi anche le linee successive o utilizzare uno dei piedini per nervature opzionali Pfaff, per dirigere correttamente la cucitura.

- Sostituire l'ago standard con un ago doppio da 2,0 mm. Impostare la creative 2170 per un punto dritto normale (n. 1), lunghezza del punto 2,5 - 3,0, piedino 2, sistema IDT disinnestato.
- Toccare l'icona Ago doppio e impostare un ago doppio da 2 mm.
- Usare sia per l'ago sia per la bobina un filo con colore abbinato alla stoffa. Usare il porta-rocchetto destro per il secondo rocchetto. Ricordare di posizionare un filo su un lato del disco di tensione e l'altro filo sul secondo lato.
- Eseguire la cucitura lungo la prima linea. Procedere allo stesso modo per cucire tutte le nervature.

Punto croce

Più di qualsiasi altra tecnica di cucitura, il punto croce è associato al lavoro fatto a mano. Con la Pfaff creative 2170 e i punti croce, n. 117-136, è possibile realizzare questa tecnica di cucito tradizionale con facilità e rapidità. I punti croce pre-programmati conferiscono un aspetto di lavorazione fatta a mano e un carattere distintivo alla biancheria da tavola, agli asciugamani o ai capi d'abbigliamento.

Suggerimenti per l'esecuzione del punto croce:

- Lavorare usando sempre le funzioni bassa velocità e ago in alto/in basso.
- Inserire il piedino per punti decorativi n. 2A.

Punti decorativi con effetto antico

La Pfaff creative 2170 dispone di 20 diversi punti decorativi con effetto antico. Questi punti sono stati pensati in modo particolare per creare effetti del tutto simili ai punti fatti a mano. La macchina per cucire cuce questi sopra il punto per 9 volte, facendolo somigliare a un punto fatto a mano con del filo pesante.

Cucitura a mano libera

La funzione di cucitura a mano libera consente di realizzare lavori di grande effetto. Usando gli svariati tipi di filato esistenti in commercio e naturalmente con l'aiuto della Pfaff creative 2170, si può creare un motivo simile ad un disegno eseguito a matita. Infatti, variando gli schemi e le direzioni di cucito, la funzione consente di ottenere svariate ombreggiature.

Tensione filo superiore	2-3
Piedino	Piedino per rammendo n. 6
Griffe	Abbassate
Misura ago	80-90
Punto	Punto dritto/zigzag

- Toccare l'icona della cucitura a mano libera.
- Equipaggiare la macchina con un filo in cotone di buona qualità o un filo sintetico. Per la bobina si può usare lo stesso filo, o un filo da ricamo per bobina.
- Tendere bene la stoffa in un telaio rotondo. Per una presa migliore si può usare un telaio rotondo in legno, foderato con uno sbieco.
- Selezionare il punto dritto o a zigzag. Da questo momento in poi, è possibile controllare la lunghezza del punto. regolando il movimento del telaio e la velocità di cucitura. Una cucitura troppo lenta può causare la formazione di nodini sul rovescio della stoffa.

Importante: quando si cuce a mano libera non innestare mai il sistema IDT.

Punti MAXI

La creative 2170 dispone di una selezione di 80 punti MAXI. Questi punti possono avere una larghezza fino a 60 mm ed essere combinati in bordi. Quando si cuce un punto MAXI, la macchina si sposta lateralmente guidando la stoffa da sola.

1. Il modo migliore per assicurarsi che la stoffa sia allineata è quello di tracciare due linee con un pennarello per stoffa.
2. Durante la cucitura del punto, assicurarsi che il piedino rimanga sempre parallelo alle linee tracciate.

Arricciatura con punto dritto

Un punto dritto consente di eseguire arricciature su maniche, polsini, gonne o balze. Per ottenere arricciature uniformi e accurate è necessario cucire due o tre file di punti.

- Impostare la lunghezza punto su 6,0 mm. Diminuire la tensione del filo nell'ago a 3.
- Evidenziare la prima linea di arricciatura sul dritto del tessuto. Cucire lungo la linea stessa. Lasciare circa 10-13 cm di filo all'inizio e alla fine della cucitura.
- Cucire altre 1 o 2 file di punti, servendosi dell'estremità del piedino come guida.
- Arricciare la stoffa tirando i fili della bobina (inferiori) come necessario.
- Eseguire l'arricciatura in maniera uniforme e fermarla annodando i capi dei fili.

Suggerimento: è importante usare un filo resistente durante l'arricciatura così da evitare rotture del filo quando si tirano i fili di unione.

Punto conchiglia

La conchiglia è una rifinitura molto efficace per tessuti sottili e morbidi, quali seta e rayon. Viene utilizzata di frequente come orlo finito sulla lingerie.

- Selezionare il punto invisibile n. 5 e specchiarlo con l'icona in orizzontale.
- Aumentare la tensione del filo per creare una piega della conchiglia più profonda.
- Rifinire il margine grezzo e stirare il margine di cucitura verso sinistra.
- Durante la cucitura, assicurarsi che il tessuto scorra sotto il piedino ad un'altezza pari a metà piedino e che l'orlo invisibile si porti sull'orlo ripiegato.

Suggerimento: aggiungere un filo di cotone perlato colorato sul bordo piegato durante la cucitura della piega della conchiglia. In questo modo è possibile creare un bel contrasto e rinforzare l'orlo.

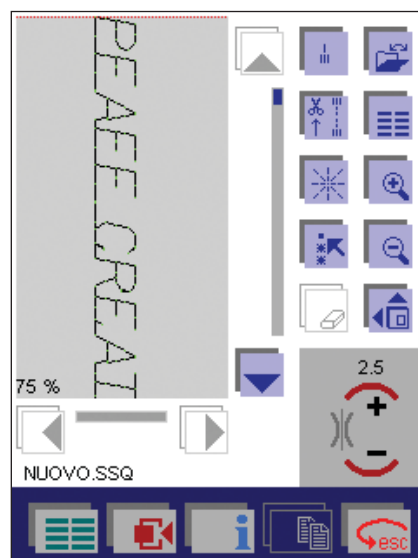
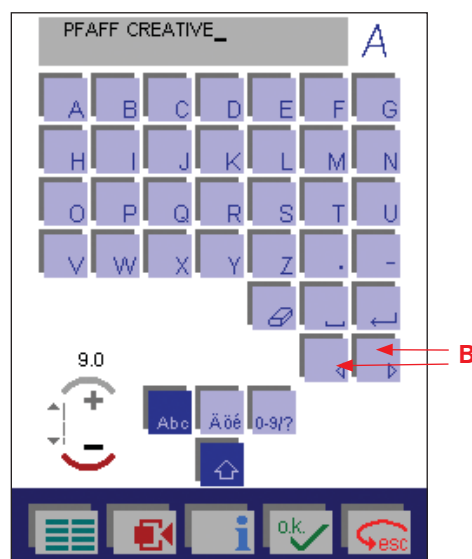
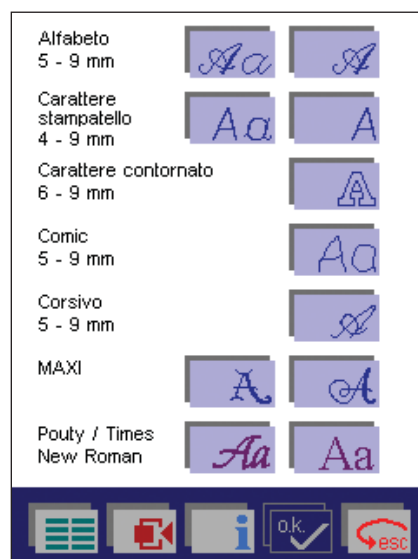
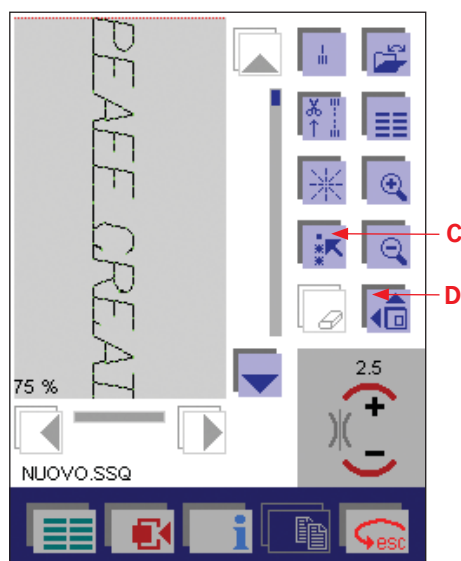
Caratteri alfabetici

È possibile scrivere un'intera sequenza di parole utilizzando i caratteri della macchina e salvarla in modo permanente nella memoria della macchina.
La macchina dispone di tre diversi tipi di carattere: cinque caratteri utilizzabili per cucire, due monogrammi (Maxi) che possono essere cuciti come singoli punti e due caratteri da ricamare.

Tutti i caratteri alfabetici vengono cuciti con le griffe inserite. Il sistema IDT (Doppio Trasporto) deve essere disinserito.

1. Toccare l'icona dei caratteri alfabetici sul Menu iniziale.
2. Selezionare un carattere.

3. Toccare le lettere maiuscole o minuscole, i numeri o i simboli per immettere il carattere desiderato. Per modificare una sequenza, posizionare il cursore sotto il carattere usando le icone (B). È possibile modificare le dimensioni del carattere oppure cancellare o inserire caratteri. Se si aggiunge un carattere, questo verrà inserito a sinistra del cursore.

4. Confermare i dati immessi con OK. La sequenza di cucitura viene visualizzata sullo schermo ed è possibile cucire.
5. Rimpicciolire per vedere la sequenza.

Modifica di una sequenza di parole

Per elaborare un carattere singolo o una sequenza di parole, è necessario innanzi tutto selezionarli.

Per selezionare un singolo carattere, spostare il trattino rosso sul carattere usando le icone del cursore. Il carattere selezionato viene circondato da una cornice colorata.

Per selezionare una sequenza di parole, toccare l'icona Seleziona punti (C).

Spostare quindi il trattino rosso attraverso la sequenza di parole da selezionare con l'ausilio delle icone del cursore. I caratteri selezionati vengono circondati da una cornice colorata.

- Dopo avere selezionato uno o più caratteri, è possibile modificare tutte le impostazioni dei caratteri.
- L'icona Altre opzioni (D) consente di selezionare altre funzioni per modificare i caratteri o la sequenza di parole selezionati, nonché altre opzioni di elaborazione.
- È possibile cancellare uno o più caratteri o l'intera sequenza di parole.

Se ci si sposta sopra a un carattere o a una sequenza di parole precedentemente selezionati, la selezione viene nuovamente annullata.

Se si desidera elaborare altri caratteri, basta selezionarli con le icone del cursore.

Una volta completata la modifica dei caratteri, annullare la selezione toccando nuovamente l'icona Seleziona punti (C).

La funzione di fermatura viene attivata automaticamente.

Salvataggio di una sequenza di parole

Toccare l'icona Gestione dati per salvare una sequenza di parole. Viene aperta una finestra per l'apertura, il salvataggio, la chiusura o l'eliminazione di un motivo di ricamo.

Apri

Usare questa funzione per accedere alla memoria della macchina e selezionare una sequenza di parole esistente.

Salva

Usare questa funzione per salvare la sequenza con il nome esistente.

Salva con nome

Usare questa funzione per assegnare un nome alla sequenza oppure per rinominarla.

Il nome può avere al massimo 8 caratteri.

Chiudi

Usare questa funzione per chiudere una sequenza senza salvarla (dopo la domanda).

Elimina

Usare questa funzione per eliminare la sequenza (dopo la domanda).

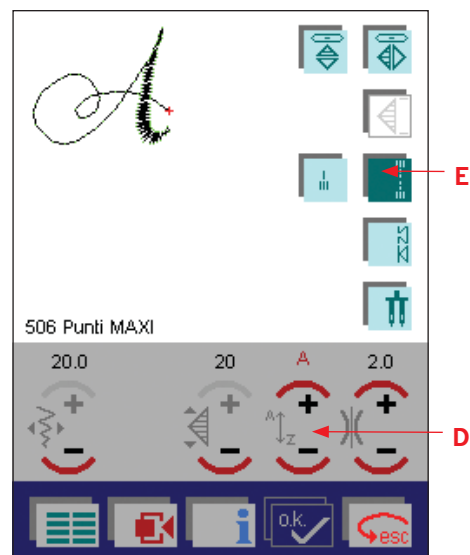
Monogramma

Nella macchina per cucire sono disponibili due monogrammi (MAXI). Questi vengono cuciti come punti singoli. Le griffe devono essere inserite.

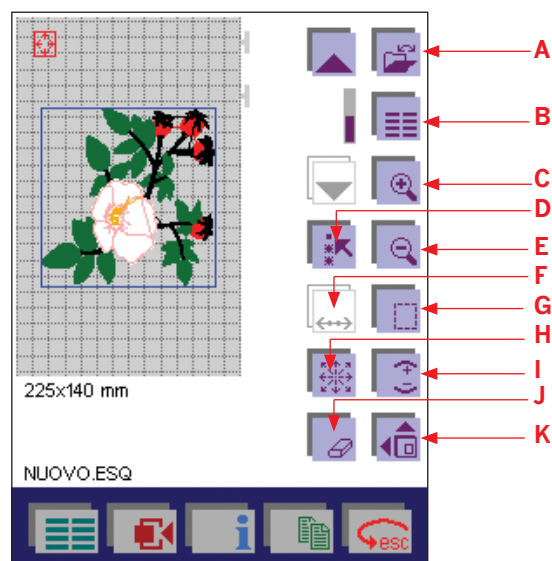
Se si seleziona uno dei punti per monogrammi, verrà visualizzata automaticamente una schermata con la lettera A.

Selezionare una lettera a scelta toccando l'icona + e - con la lettera A sopra. (D).

Non appena vengono toccate le icone + e -, la lettera sopra di esse cambia così come il monogramma nell'angolo in alto a sinistra dello schermo.

La funzione di fermatura (E) viene attivata automaticamente.

RICAMO

La finestra di ricamo

A. Icona Gestione dati
B. Icona Mini menu principale
C. Icona Zoom avanti
D. Icona Selezione dei punti
E. Icona Zoom indietro
F. Icona Informazioni sui punti
G. Imbastitura del telaio
H. Icona Sposta
I. Icona Formazione automatica dei punti
J. Icona Cancella
K. Icona Altre opzioni

A. Icona “Gestione dati”

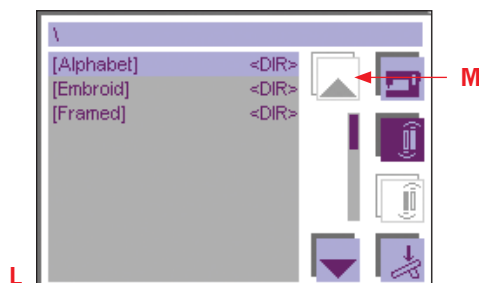
Questa icona apre la memoria della macchina o di una scheda. Usare questa funzione per aprire, salvare, incollare, chiudere o cancellare un programma.

Toccando Apri, si apre una versione della Gestione file creative (L) per richiamare un programma precedentemente salvato, un punto, una sequenza di punti o una combinazione di disegni sulla schermata di elaborazione da una creative card o dalla memoria della macchina. (Punti, sequenze di punti e programmi sono definiti “programmi” nella seguente descrizione).

Il campo di inserimento indica una directory nella quale il programma è salvato automaticamente.

Con l’aiuto delle icone freccia (M), spostare la barra con il pennarello sul programma/punto che si desidera aprire. Il programma/punto selezionato appare sulla schermata di elaborazione non appena viene toccata questa icona.

Icona “Salva”

Se è stato richiamato e modificato un programma/punto che era stato precedentemente salvato, è possibile salvarlo di nuovo con lo stesso nome. La versione precedente del programma viene sostituita automaticamente.

Icona “Salva con nome”

Se si tocca “Salva con nome”, si apre il menu per l’inserimento del nome. È possibile dare un nome al programma e selezionare una directory nella quale salvarlo. Quando si apre il menu, la memoria della macchina viene selezionata automaticamente.

Il campo di inserimento indica una directory nella quale il programma può essere salvato automaticamente. Il campo di inserimento riporta la descrizione NUOVO. È possibile cancellare la descrizione con l’icona “Cancella” (N) e inserire un nome a scelta. Un nome può avere un massimo di otto caratteri. Toccare l’icona OK per confermare l’inserimento.

Il punto è così memorizzato nella macchina in questa directory e può essere aperto di nuovo selezionando la stessa directory.

Se si tocca l’icona Freccia (O), si apre un’altra finestra per selezionare una directory diversa.

- È possibile salvare il programma sulla macchina in una directory diversa
- Per salvare il programma in una scheda, selezionare l’unità appropriata (unità anteriore o posteriore) nella quale è stata inserita la scheda.

Per salvare il programma sulla macchina, selezionare la directory con le frecce. Premere OK per chiudere la finestra. Il programma viene salvato in questa directory. Toccare ESC per chiudere la finestra senza salvare l’inserimento.

Le directory possono essere create soltanto nella Gestione file creative.

Icone “Chiudi”

Una volta salvate le impostazioni, l’icona “Chiudi” chiude la finestra. L’impostazione originale viene memorizzata sia nella memoria della macchina che su una scheda.

Se le impostazioni non sono state salvate, appare una finestra che richiede se si desidera perdere le modifiche.

Se si tocca l’icona OK viene visualizzato il menu per in cui inserire il nome.

Icona “Cancella”

Se si tocca l’icona Cancella si elimina la combinazione di ricamo corrente sia dalla schermata che dalla memoria della macchina.

Si apre una finestra con la domanda:
“Vuoi cancellare la sequenza?”

Se si tocca l’icona OK, il programma viene cancellato.

B. Icona Mini menu principale

Quando si tocca questa icona, si apre una variante del menu principale. Toccando la categoria desiderata e il punto selezionato o la selezione del disegno, è possibile selezionare direttamente il disegno. L’impostazione specifica indicata per ogni disegno selezionato può essere modificata. Se il disegno viene confermato, questo verrà visualizzato singolarmente nella schermata di elaborazione. Toccando il Mini menu principale, è possibile aggiungere qualsiasi altro disegno.

C. Icona Zoom avanti

Usare l'icona Zoom avanti per ingrandire la rappresentazione con diversi incrementi. La macchina ingrandisce verso il centro.

D. Icona Selezione punti

Al fine di elaborare un disegno, esso deve essere evidenziato. È possibile evidenziare un disegno o una combinazione di ricami. Il disegno evidenziato è circondato da una cornice blu.

E. Icona Zoom indietro

Usare l'icona Zoom avanti per rimpicciolire la rappresentazione in diversi incrementi. La zona intorno al punto o punti evidenziati è l'area ridotta.

F. Icona Informazioni sui punti

Toccando l'icona Informazioni sui punti, si aprirà una nuova finestra dove è possibile vedere la posizione attuale, spostarsi indietro e avanti tra i punti e i blocchi di colore, vedere in che blocco di colore ci si trova e attivare il cursore a mirino.

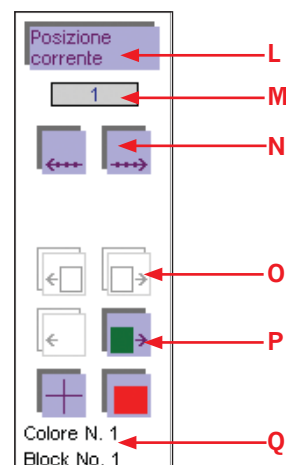
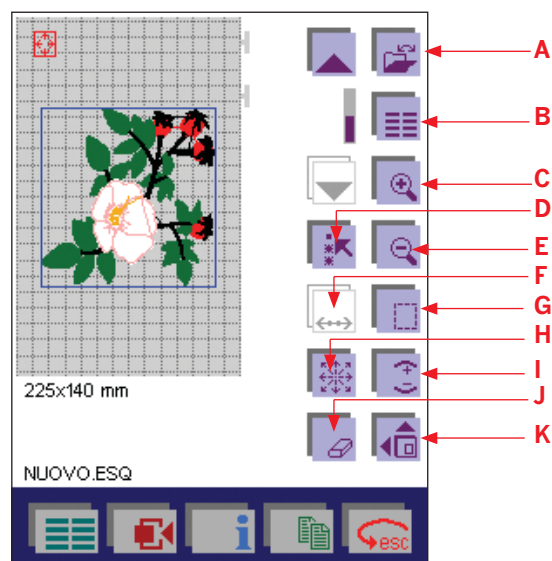
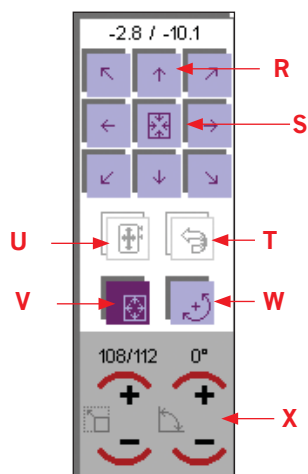
Se si tocca l'icona Informazioni sui punti, è possibile toccare il testo Posizione attuale (L) per scegliere tra Posizione attuale, Punti a sinistra e Punti a sinistra, del blocco. È possibile inoltre vedere il numero del colore e il blocco di colore in cui ci si trova (Q).

Per spostarsi tra i punti, toccare l'icona Avanti/Indietro (N) punto per punto. Questo può essere utile se la bobina è finita o se si è rotto il filo e si intende tornare indietro di alcuni punti. Per spostarsi tra i blocchi di colore, toccare le icone Blocco di colore con le frecce (P).

Se nel telaio sono presenti diversi disegni, è possibile spostarsi tra loro toccando Avanti/Indietro (O), disegno per disegno.

Toccando il numero di punto (Q), è possibile aprire un menu a comparsa e selezionare il punto a cui si intende accedere.

G. Icona Imbastitura nel telaio

Se si tocca l'icona Imbastitura nel telaio, la macchina imbastirà il disegno con un punto dritto da 6 mm.

H. Icona Sposta

Toccando l'icona Sposta, si apre una nuova finestra che permetterà di elaborare il disegno evidenziato.

Se si toccano le frecce (R), il disegno si sposterà in piccoli passi nel telaio.

Se si tocca l'icona Disegno al centro (S), il ricamo ritorna al centro del telaio.

Se l'icona Sposta disegno (V) è attivata, è possibile spostare il disegno con lo stilo e collocarlo in un punto del telaio.

Se si attiva l'icona Ruota (W), è possibile ruotare il disegno spostandolo con lo stilo. Inoltre è possibile ruotare il disegno toccando l'icona + e – (X).

Se un disegno è stato ruotato e ora sporge oltre il telaio, appare una linea rossa in posizione del telaio. La linea avvisa del fatto che il disegno non può essere ricamato in questa posizione. Se si tocca l'icona Riposiziona (U), il disegno si sposta tanto da rientrare nel telaio.

L'icona Annulla (T) cancella il comando di riposizionamento e ricolloca il disegno all'interno del telaio permettendo di continuare a ruotarlo. Se la linea rossa non è visibile, un disegno è all'interno del telaio e può essere ricamato.

I. Formazione automatica dei punti

Toccando l'icona Formazione automatica dei punti, si apre una nuova finestra per elaborare ulteriormente il disegno evidenziato. Questa finestra può apparire diversa a seconda se si ha un punto, un disegno o una lettera. Si noti che non tutte le funzioni sono attive per tutti i punti o tutti i disegni.

F1: Schermata di elaborazione disegni

F2: Schermata di elaborazione dell'alfabeto

F3: Schermata di elaborazione dei punti

Schermata di elaborazione disegni

F1) Quando si elabora il disegno, è possibile modificare la larghezza (Y), la lunghezza del motivo (Z), regolare il disegno in modo proporzionale (1), aggiungere diversi disegni (2) e tensioni del filo (3).

Schermata di elaborazione dell'alfabeto

F2) Se sono state inserite una o più lettere da un alfabeto ricamato, l'icona Regola il disegno in proporzione (1) viene modificata in un'icona Cambia lettera (4). Toccare le icone più e meno per spostarsi tra le lettere.

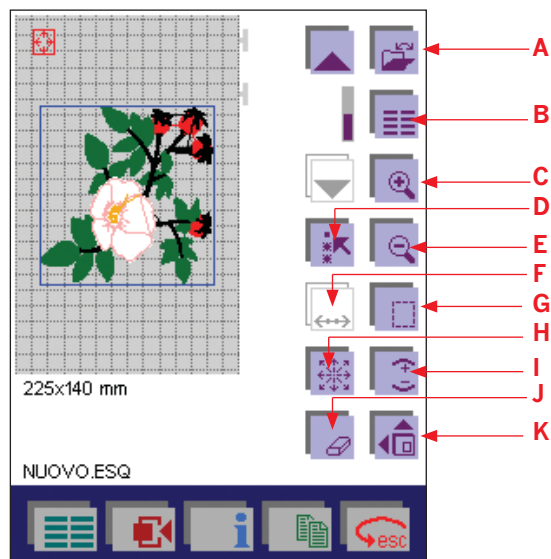
Schermata di elaborazione dei punti

F3) Se è stato inserito un punto nel disegno del telaio, sarà possibile modificare la larghezza e la lunghezza del punto (5), la lunghezza del motivo, il numero di punti e la tensione del filo.

J. Icona Cancella

Toccando l'icona Cancella, è possibile cancellare la combinazione evidenziata disegno/disegno o lettera/lettera.

K. Icona Altre opzioni

Toccando l'icona Altre opzioni, appare una nuova finestra.

L. Icona Specchiatura in orizzontale

Toccando questa icona è possibile specchiare il disegno selezionato sul suo asse orizzontale.

Finestra a comparsa Altre opzioni

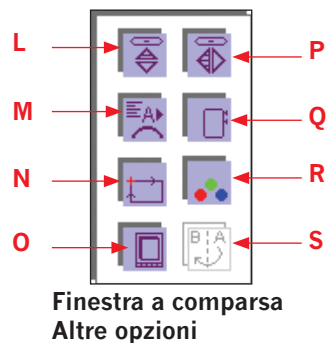
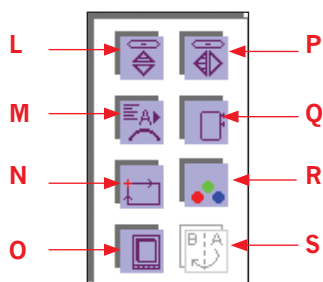
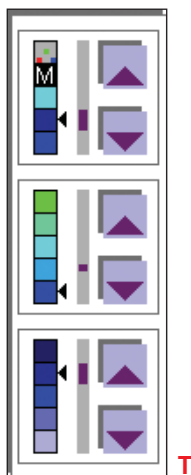
M. Icona Disposizione ad arco

Toccando questa icona è possibile richiamare la finestra per la disposizione ad arco. Per maggiori informazioni sulla disposizione ad arco, fare riferimento a pagina 5:31-5:32.

N. Icona Posizionamento preciso

La funzione Posizionamento preciso può essere usata se si intende posizionare due o più disegni ad una precisa distanza l'uno dall'altro. Questa funzione aiuterà a collocare i disegni nella posizione desiderata. Per maggiori informazioni sul Posizionamento preciso, fare riferimento a pagina 5:23.

O. Icona Visualizzazione ingrandita

Con questa funzione è possibile ottenere una visualizzazione ingrandita del disegno sullo schermo, come sopra la selezione del disegno. Toccando di nuovo lo schermo, si ritorna alla schermata precedente.

Finestra a comparsa
Altre opzioni

P. Icona Specchiatura in verticale

Con questa funzione è possibile specchiare un disegno sul suo asse verticale. Il disegno specchiato appare sullo schermo per l'ulteriore elaborazione.

Q. Icona Selezione del telaio

Con questa funzione è possibile selezionare un telaio per ricamo che non sia ancora collegato alla macchina. A questo scopo appare una finestra per selezionare le dimensioni del telaio.

R. Icona Cambio colore

Con l'icona Cambio colore, è possibile visualizzare i colori del ricamo e modificarli sullo schermo. Con questa funzione, è possibile aprire una finestra (T) per elaborare ulteriormente i segmenti di colore.

S. Annulla ordinamento motivi

Questa funzione è disponibile solo se è collegato il telaio creative Grand Hoop. Per maggiori informazioni, leggere il manuale d'istruzioni accluso al telaio creative Grand Hoop.

Menu contestuale nel ricamo

Toccando l'icona Menu contestuale (A), appare una nuova finestra. Il Menu contestuale cambia a seconda se si cuce, si ricama, ecc. Esso si riferisce sempre, in modo specifico, al menu selezionato. Quando ci si trova nella pagina di ricamo, sono attivi i seguenti menu:

Opzioni per messaggi

Quando si tocca l'icona Opzioni per messaggi, è possibile attivare o disattivare diversi messaggi.

Griglia attivata

Per un posizionamento più preciso di ricami e punti nel telaio, è possibile attivare la griglia sull'area di lavoro. Toccare l'icona Griglia attivata e sarà visualizzata la griglia; l'icona è riportata come selezionata attivamente (rosso scuro).

Stato attuale

Se il processo di ricamo viene interrotto o se lo si vuole arrestare al momento, è possibile salvare il numero e la posizione dei punti toccando l'icona Stato attuale nel menu contestuale prima di lasciare la modalità di ricamo. Toccando l'icona apparirà un menu a comparsa (B). Toccare l'icona Salva stato per salvare la posizione attuale nel telaio con il nome dell'attuale combinazione di ricami. Questa posizione attuale verrà salvata anche dopo che la macchina viene spenta. Una volta riaccesa la macchina, toccare l'icona Ripristina stato per continuare il ricamo dalla posizione salvata.

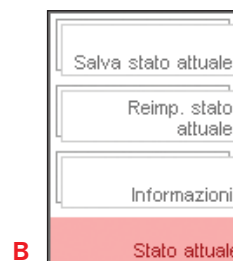
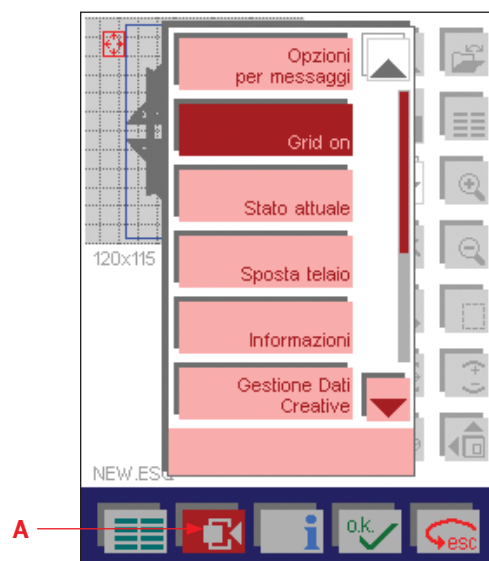
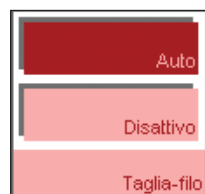
Nota: nella macchina è possibile salvare una sola posizione attuale.

Sposta telaio

Toccando l'icona Sposta telaio, è possibile spostare il telaio in quattro posizioni diverse: posizione di parcheggio, posizione di cucitura, posizione cambio bobina e posizione di taglio. Usare la posizione di parcheggio per riporre l'unità di ricamo nella valigetta.

La posizione di cucitura serve qualora si voglia cucire con l'unità di ricamo ancora collegata alla macchina.

La posizione cambio bobina sposta il telaio indietro per quanto possibile, cosa che faciliterà il cambio della bobina.

Se si tocca l'icona Posizione di taglio, il telaio si sposterà verso l'utente, facilitando il taglio dei fili durante il ricamo.

Informazioni

Se si tocca l'icona delle informazioni, è possibile ottenere informazioni sui ricami sullo schermo (C). "Attuale" indica l'ultimo disegno selezionato. "Selezionato" indica quali disegni sono selezionati e "n. inserimenti" indica il numero di disegni visualizzati sullo schermo. Vengono inoltre fornite informazioni sulla lunghezza e sulla larghezza dei disegni.

Gestione dati

Nella Gestione dati è possibile trovare i punti e ricami che sono stati salvati nella macchina. Per maggiori informazioni sulla Gestione dati, fare riferimento a pagina 5:36.

Velocità di ricamo

Quando si ricama, la macchina imposta la velocità in base al telaio utilizzato e alla lunghezza dei punti. Se il telaio è piccolo, la velocità sarà più elevata rispetto a quando si adopera un telaio grande. Se si ricama su un telaio più grande di quello 80x80, è possibile aumentare la velocità toccando il menu contestuale e scegliendo Velocità di ricamo. In questo modo si seleziona Auto ed è possibile scegliere tra i valori Media ed Alta. Impostare la velocità di ricamo dopo che la macchina ha rilevato il telaio poiché il rilevamento del telaio imposterà sempre la velocità di ricamo su Auto.

IMPORTANTE! La qualità del ricamo può essere compromessa ricamando ad una velocità più elevata.

Torna all'impostazione predefinita

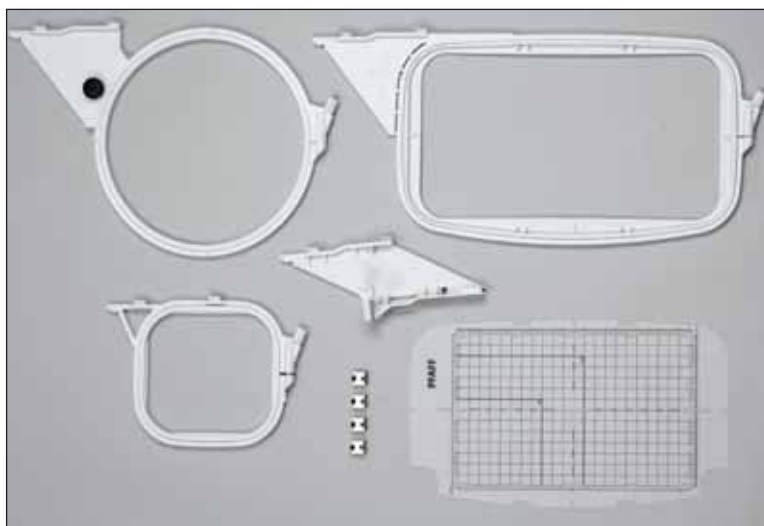
Questa funzione consente di ripristinare tutte le impostazioni della macchina modificate in precedenza, quali impostazioni dei punti o funzioni di cucitura, alle impostazioni predefinite. Inoltre è possibile riattivare i testi di informazione. Tutti i testi vengono visualizzati automaticamente. Toccare OK per la conferma.

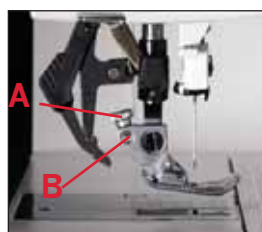
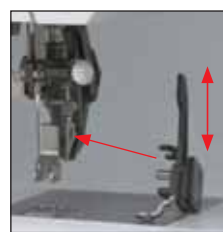
Taglia-filo

Con questa icona è possibile disattivare definitivamente la funzione Taglia-filo. Toccando l'icona Taglia-filo appare una finestra (D) in cui compaiono OFF e Auto. Se si tocca OFF e si conferma con OK, i fili non saranno più tagliati anche se è stata selezionata l'icona nel programma di fermatura. L'impostazione predefinita è Auto, il che significa che i fili vengono tagliati automaticamente.

Accessori di ricamo

La creative 2170 ha una serie di accessori per il ricamo in dotazione. L'utente riceverà un'unità di ricamo, quattro graffette, 3 telai (225x140, 120x115 e 80x80 con adattatore per il telaio), una scheda 300 e un libretto, un modello, un pacchetto di ricamo rapido, fili da ricamo e un piedino per ricamo.

Prima di ricamare sul telaio è necessario abbassare le griffe, disattivare il sistema IDT e inserire il piedino per ricamo (vedere pagina 5:11).

Inserimento del piedino per ricamo

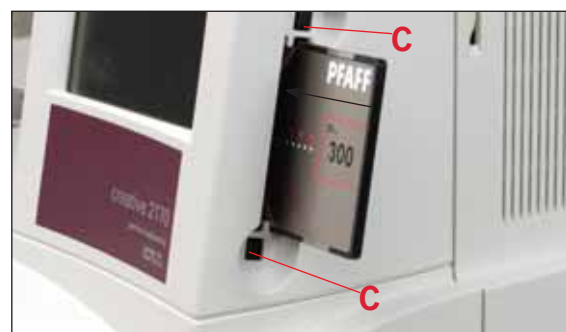
1. Rimuovere il piedino standard. Allentare con cura la vite (A) fino a rendere accessibile il foro a croce (B).
2. Schiacciare leggermente il piedino per ricamo e guidare il perno del piedino nel foro a croce del porta-piedino fintanto che è possibile.
3. Serrare la vite (A). Per rimuovere il piedino per ricamo, allentare la vite (A), schiacciare il piedino ed estrarlo da destra. Serrare la vite (A).

1.

2.

3.

Inserimento di una scheda

Inserire una creative card nell'apposito lettore anteriore o posteriore, in direzione della freccia, fintanto che è possibile.

Il tasto di rilascio scatta di circa 6 mm (1/4'') quando la scheda è inserita correttamente.

Per rimuovere la creative card, premere il tasto di rilascio (C) accanto al relativo lettore.

Abbassamento delle griffe

Le griffe devono essere abbassate per ricamare sul telaio. Per abbassare le griffe, spostare il cursore (D) verso sinistra.

Nota: sollevare il piedino prima di abbassare le griffe.

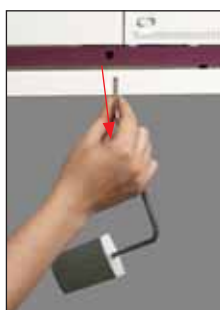
La tensione del filo viene impostata automaticamente e può essere regolata per tecniche speciali.

Disinnesto del sistema IDT

Il sistema IDT deve essere disinnestato per lavori di ricamo.

Procedura:

tenere l'IDT, fermo sulla rigatura, con due dita.

Premere l'IDT verso il basso, poi tirarlo e rilasciarlo lentamente verso l'alto fintanto che non si disinnesta.

Rimozione della leva a ginocchio.

La leva a ginocchio non è necessaria per ricamare e può essere rimossa. Per rimuovere la leva a ginocchio, basta estrarla dal foro.

Collegamento dell'unità di ricamo

Presa dell'unità di ricamo

1. La presa per l'unità di ricamo (A) è disposta sul retro della macchina.

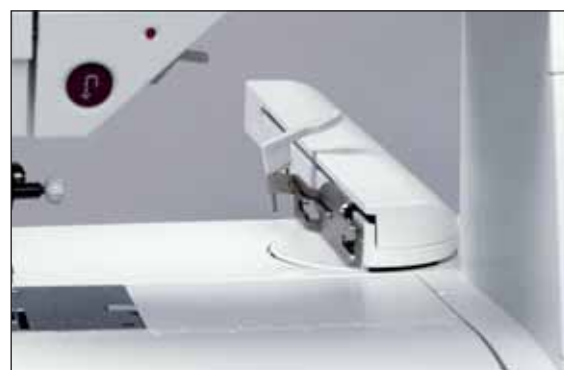
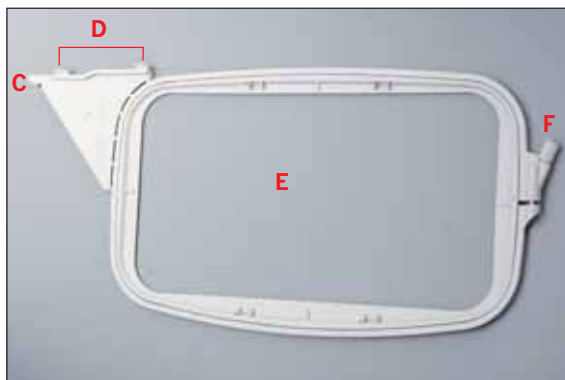
 Spegnere l'interruttore principale.

2. Sistemare l'unità di ricamo direttamente dietro la macchina e inserirla nella presa.

   Assicurarsi che la guida (B) sia infilata tra la piastra base e il braccio libero fintanto che è possibile.

3. Sollevare il braccio di ricamo nell'area della presa incassata e ruotarlo all'indietro.

4. Il braccio di ricamo si bloccherà nella posizione di ricamo.

Nota: è possibile sostituire la bobina con l'unità collegata; assicurarsi tuttavia che il box accessori non sia girato troppo verso il lato posteriore. L'angolo del box accessori non dovrebbe superare i 90°. In caso contrario l'unità di ricamo potrebbe essere estratta dalla presa.

Telaio per ricamo

Ci sono tre telai per ricamo che vengono forniti con la Pfaff creative 2170: un telaio rettangolare con superficie di ricamo (C) di 225x140 mm, un telaio rotondo per ricami fino a 120x115 mm e un telaio quadrato di 80x80 con un adattatore.

C: Perno a scatto

D: Perni guida per fissare il telaio.

E: Superficie di ricamo

F: Vite di fissaggio per il tessuto

Collegare il telaio all'unità di ricamo

Far scorrere il telaio sotto il piedino sollevando la leva alzapiedino per quanto possibile. La vite di fissaggio (F) del telaio deve essere rivolta verso di sé mentre i perni di guida (D) devono essere rivolti verso destra.

Far scorrere il telaio con i perni di guida (D) nella guida di metallo fintanto che il perno a scatto non fa clic dietro la leva di sblocco (G) dell'unità di ricamo.

Rimozione del telaio

Per rimuovere il telaio, spingere la leva di sblocco (G) dell'unità di ricamo verso il basso, tirare il telaio in avanti ed estrarlo.

Rimozione dell'unità di ricamo

Spegnere l'interruttore principale.

Sollevare il braccio di ricamo nell'area della presa incassata e ruotarlo verso sinistra fintanto che non si blocca nella posizione di deposito.

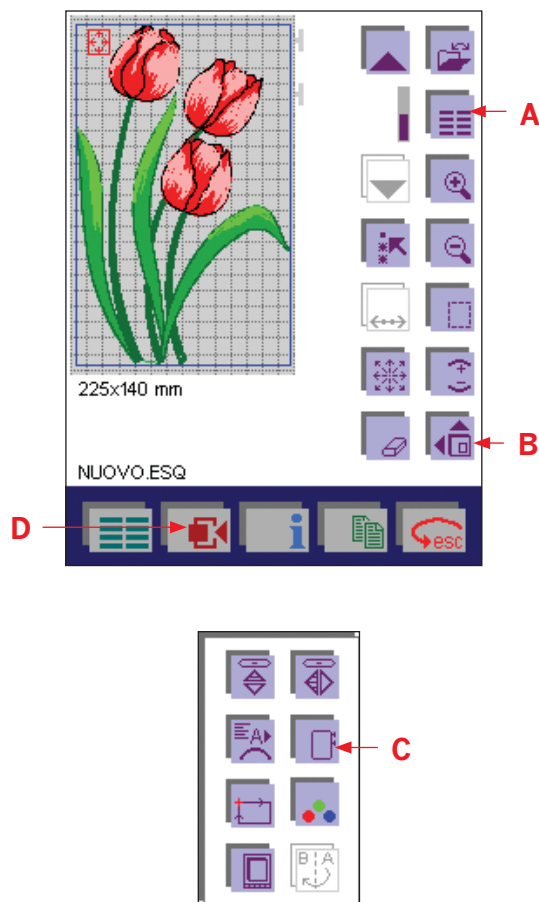
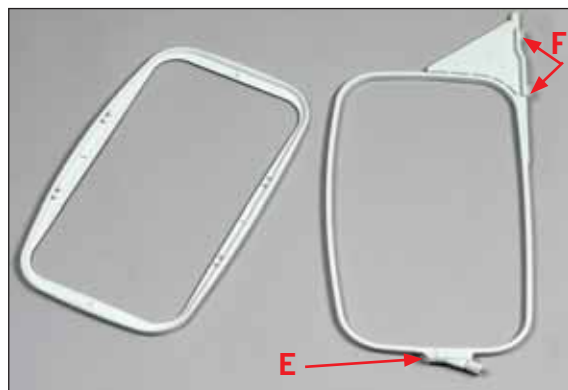
Nota: prima di girare il braccio di ricamo, assicurarsi che il supporto del telaio non sporga dal lato del braccio anteriore. Se è questo il caso, andare al menu contestuale, toccare l'icona Sposta telaio e quella Posizione di parcheggio.

Premere il tasto di rilascio (H) sul lato sinistro dell'unità di ricamo e rimuoverla.

Istruzioni per il ricamo

1. Inserire il piedino per ricamo e infilare la macchina.
2. Collegare l'unità di ricamo e sollevare il piedino. Accendere la macchina.
3. Toccare l'icona Menu iniziale e l'icona Ricamo.

4. Inserire la creative card 300.
5. Toccare l'icona Mini menu principale (A) e l'icona Scheda/ Macchina. Una finestra a comparsa si aprirà; a questo punto è possibile scegliere un disegno che si trova sulla card o sulla macchina.
6. Scegliere la scheda e selezionare uno dei disegni che compaiono toccando il rispettivo simbolo. Toccare OK per confermare. Il disegno appare ora sullo schermo del telaio.
7. Collegare il telaio con il tessuto teso all'unità di ricamo. Se il telaio sulla finestra non corrisponde al telaio inserito, la macchina non eseguirà il ricamo. Toccare l'icona Altre opzioni (B) e l'icona Selezione del telaio (C) per cambiare il telaio.
5. Infilare la macchina con il colore n. 1. (Consultare il libretto dei ricami per maggiori informazioni sui colori).
6. Per iniziare il ricamo, premere il tasto di retromarcia per alcuni secondi. La macchina comincerà a calibrare il telaio per garantire che è inserito il telaio corretto. Premere di nuovo il tasto di retromarcia e la macchina comincerà a cucire (oppure premere il pedale). Dopo alcuni punti la macchina si ferma, consentendo di tagliare l'estremità del filo. Sulla finestra lampeggerà il simbolo di taglio. Tagliare le estremità del filo e premere il tasto di retromarcia per continuare a ricamare.
7. Quando la macchina ha cucito il primo colore, si fermerà invitando a inserire il colore n. 2. Cambiare il filo superiore con il n. 2 e continuare a ricamare. Ripetere questa operazione per tutti i colori.
8. Una volta finito l'ultimo colore, la macchina ritornerà all'inizio del disegno. Un messaggio apparirà con la domanda se si intende mettere il telaio nella posizione di parcheggio. Toccare OK e il telaio si sposterà nella posizione di parcheggio. Toccare ESC per lasciare il disegno sullo schermo.
9. Rimuovere il telaio dall'unità di ricamo e tagliare le estremità del filo.

Nota: andare al Menu contestuale (D) e toccare l'icona Sposta telaio. Toccare l'icona Posizione di parcheggio e spegnere la macchina. Mettere il braccio di ricamo nella posizione di parcheggio e rimuovere l'unità di ricamo.

Inserimento della stoffa nel telaio

Per migliori risultati di ricamo, posizionare uno strato di stabilizzatore sotto il tessuto e tendere sia lo stabilizzatore che il tessuto.

Il tessuto e lo stabilizzatore devono essere appiattiti e ben tesi nel telaio. Eventuali deformazioni o allentamenti del tessuto comprometteranno la qualità finale del ricamo. Quest'ultimo potrebbe, ad esempio, prendere la forma di zone di colore sovrapposte, presentare linee di contorno che non combaciano, pieghe all'interno del ricamo o aree non ricamate.

Il tessuto deve essere teso nel telaio come descritto di seguito:

1. Allentare la vite di fissaggio (E); a questo punto è possibile rimuovere il telaio interno.
2. Collocare il telaio esterno di fronte a sé, su una superficie piana stabile, con i perni di guida (F), rivolti verso destra per poter essere inseriti nell'unità di ricamo. La vite di fissaggio è ora rivolta verso l'utente.
3. Sistemare lo stabilizzatore, quindi il tessuto sopra il telaio esterno con il diritto rivolto verso l'alto. Assicurarsi che il tessuto venga ripiegato oltre il bordo del telaio.
4. Con il telaio interno, spingere il tessuto nel telaio esterno. Serrare leggermente la vite di fissaggio e tendere il tessuto e lo stabilizzatore nel telaio tirando il tessuto che fuoriesce. Assicurarsi che non vi siano pieghe sul lato tessutto e sullo stabilizzatore. I telai devono essere paralleli.
5. Serrare quindi con forza la vite di fissaggio.
6. Attaccare le graffette.

Nota: battendo leggermente il tessuto teso con un dito, quest'ultimo dovrebbe rimbalzare all'indietro.

Ricamo di singoli disegni da una card

Selezione di un disegno

Una volta nella modalità di ricamo, toccare l'icona Mini menu principale e selezionare "Ricamo/Scheda" per ricamare un disegno singolo da una creative card oppure dalla macchina.

La Pfaff creative card 300 ha diversi disegni e lettere dell'alfabeto; essa è in dotazione con la Pfaff creative 2170.

Nota: le creative card della Pfaff creative 7570 possono essere usate nella Pfaff creative 2170. Se si usano le schede per la Pfaff creative 7570, i disegni non compaiono sullo schermo con i colori corretti.

Selezione di un disegno dalla memoria della macchina o da una creative card

Toccare Ricamo/Scheda e apparirà la schermata seguente.

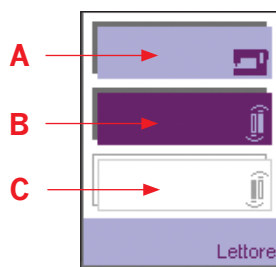
In questo menu è possibile richiamare i disegni di ricamo da una creative card o dalla memoria incorporata della macchina.

La memoria della macchina può contenere:

1. i disegni salvati nella macchina da una creative card;
2. i disegni creati su un PC e salvati nella 2170;
3. sequenze di cucito create in precedenza e salvate in modo permanente nella Pfaff creative 2170;
4. ricami incorporati e lettere dell'alfabeto.

Per selezionare un disegno dalla memoria della macchina, toccare l'icona Macchina (A).

Per selezionare un disegno da una scheda, toccare l'icona Lettore scheda (B) per l'unità anteriore della scheda e l'icona Lettore scheda (C) per l'unità posteriore.

La procedura per selezionare un disegno dalla memoria della macchina e da una creative card è la stessa.

Selezionare un disegno salvato su una Pfaff creative card e cambiare il telaio:

I contenuti della creative card sono aperti.

- I disegni appaiono direttamente sullo schermo.
- Se i disegni sulla scheda sono disposti in directory diverse, queste saranno visualizzate come cartelle (A). È possibile scorrere una colonna alla volta con le frecce.
- Toccare la cartella Ricamo (B) per aprirla. I disegni sono visualizzati sullo schermo.
- Toccando qualsiasi disegno, esso apparirà ingrandito sullo schermo. Confermare la scelta con OK o toccare lo schermo.
- Scegliere un telaio più appropriato per il ricamo toccando l'icona Altre opzioni (C) e l'icona Telaio (D). Tendere il tessuto e collegare il telaio all'unità di ricamo.

Per cominciare a ricamare, toccare il tasto di retromarcia o premere il pedale. La Pfaff creative 2170 si calibrerà per rilevare la dimensione del telaio collegato all'unità di ricamo. Ciò potrebbe durare alcuni secondi. Dopo la calibratura, la Pfaff creative 2170 è pronta per ricamare.

Tutte le impostazioni e le funzioni di cucitura per il disegno sono visualizzate sullo schermo e possono essere modificate.

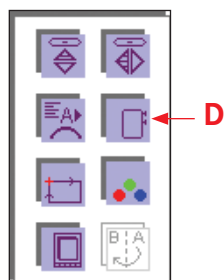
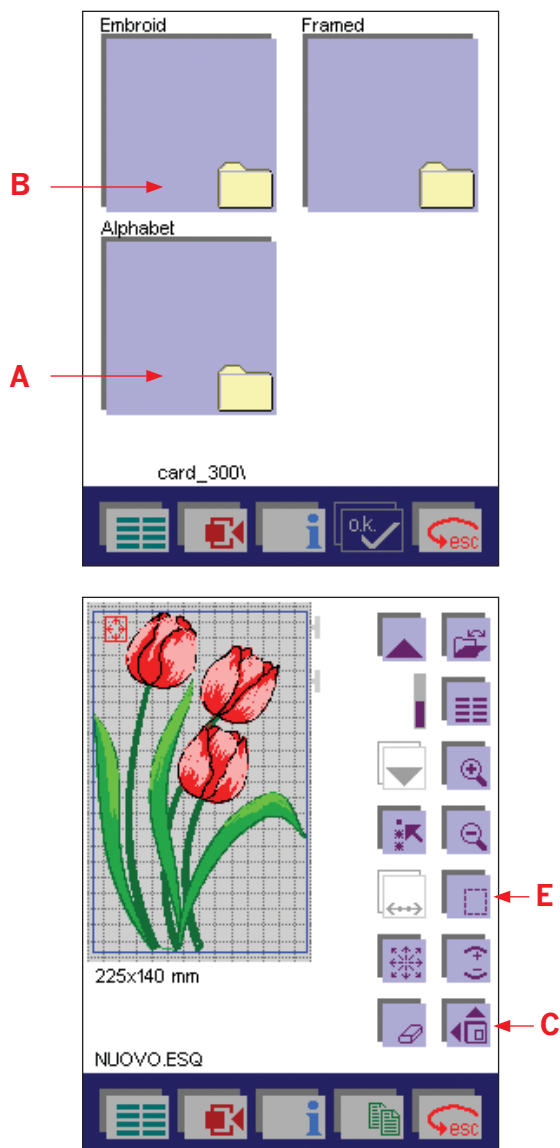
Imbastitura nel telaio per ricamo

Se si tocca l'icona Imbastitura nel telaio (E), viene attivata la funzione di imbastitura.

La macchina cucirà quindi un punto dritto da 6 mm a una distanza di 2 mm intorno ad uno o più disegni selezionati.

Ciò consente di fermare il tessuto su uno stabilizzatore non adesivo posto al di sotto, specialmente se il tessuto da ricamare non può essere teso. Esso serve anche da supporto per tessuti elastici.

Nota: se si seleziona segmenti di ricamo/colore singolo, sarà imbastito soltanto il segmento di colore selezionato.

Se si preme il pedale, il piedino per ricamo è abbassato nella posizione di ricamo e la macchina comincia a imbastire.

Icona Cambio colore

Con l'icona Cambio colore, è possibile visualizzare i colori del ricamo e cambiarli sullo schermo. Con questa funzione, è possibile aprire una finestra per elaborare ulteriormente i segmenti di colore.

Cambio colore sullo schermo

Toccare l'icona Cambio colore (A). La finestra ha tre campi in cui poter apportare modifiche.

Se si conferma l'immissione, questo comando riguarda tutti e tre i campi e la finestra si chiude.

Campo superiore/selezione del segmento di colore

1. Selezionare il segmento di colore che si intende cambiare usando le frecce (B). Solo il colore selezionato nel disegno è visualizzato.
2. Per ricamare un segmento di colore singolo, selezionare il colore nel campo superiore. Premere il pedale dopo aver scelto il colore con cui cucire.
3. Se si colloca il cursore su M, la macchina ricama tutte le zone nello stesso colore.

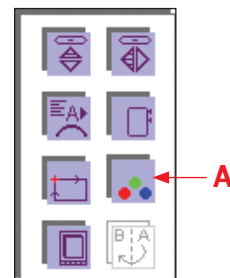
Campo intermedio/Cambio colore

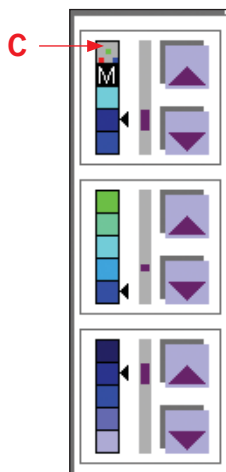
Usare le frecce per scegliere il nuovo colore.

Campo inferiore/intensità del colore

Usare le frecce per regolare l'ombreggiatura di un colore in un segmento selezionato.

Salvare la modifica toccando OK; poi la finestra si chiude.

Toccare ESC; la finestra si chiude senza che le modifiche vengano salvate.

Nota: prima di cominciare il ricamo, la freccia deve essere posta nella posizione superiore (C) o M dopo avere modificato i colori.

Dopo il primo punto non è possibile eseguire altre modifiche dei parametri.

Ricamo multicolore

Ricamando un disegno con vari colori, è possibile controllare l'ordine del colore toccando l'icona Cambio colore.

Il campo superiore indica l'ordine del colore, dall'alto verso il basso. La freccia di selezione deve trovarsi sull'icona Cambio colore (C).

Tenere i colori pronti nell'ordine in cui sono necessari e infilare il primo colore.

1. Premere il pedale; il piedino viene abbassato automaticamente nella posizione di ricamo e la Pfaff creative comincia a ricamare. Una fermatura viene eseguita all'inizio del disegno.

Nota: il ricamo riparte se si tiene premuto il tasto di retromarcia per un paio di secondi.

2. Verrà visualizzata una finestra con il seguente messaggio: "Per ricamare senza premere il pedale, confermare ora con OK". Inoltre è possibile cominciare premendo il tasto di retromarcia.
3. Dopo alcuni punti, rilasciare il pedale e tagliare l'estremità del filo. La finestra con il messaggio si chiude.
4. Premere di nuovo il pedale e quindi OK durante il ricamo. La Pfaff creative 2170 continuerà a ricamare. La Pfaff creative 2170 si arresta al termine di ciascun segmento di colore: i fili vengono fermati e tagliati. Verrà visualizzata una finestra con il seguente messaggio:

   "Cambio del filo, inserire il colore successivo".
5. Infilare di nuovo la Pfaff creative 2170.
6. Premere il pedale e la Pfaff creative 2170 comincia a ricamare. La fermatura è eseguita all'inizio di ogni colore.
7. Verrà visualizzata una finestra con il seguente messaggio: "Per ricamare senza premere il pedale, confermare ora con OK". Inoltre è possibile cominciare premendo il tasto di retromarcia.
8. Dopo alcuni punti, rilasciare il pedale e tagliare l'estremità del filo. La finestra con il messaggio si chiude.
9. Premere di nuovo il pedale e quindi OK durante il ricamo. La Pfaff creative 2170 continuerà a ricamare.

Ripetere il processo di cui sopra fintanto che non sono finiti tutti i fili. Quando il disegno è completato, i fili vengono fermati e tagliati, il piedino per ricamo si alza e la macchina si sposta al centro del disegno arrestandosi. Il messaggio Finito appare sullo schermo. Se si desidera ricamare un altro disegno dalla scheda, aprire di nuovo la directory della scheda premendo ESC e selezionare un nuovo disegno.

Toccare il Mini menu principale per ritornare al Menu iniziale.

Ricamo monocromatico

Per ricamare tutto il disegno con un solo colore, toccare l'icona Cambio colore e selezionare M per monocromatico (A) nel campo superiore.

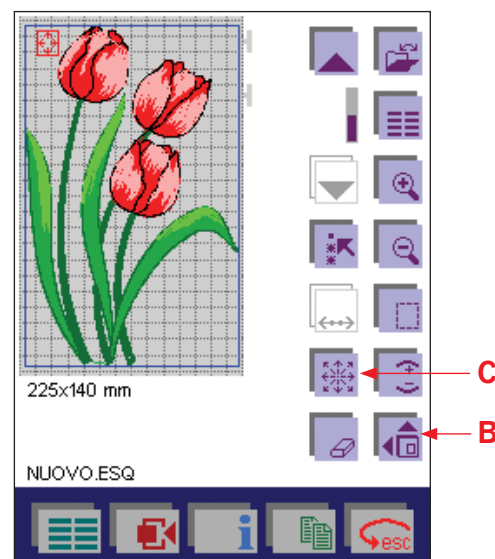
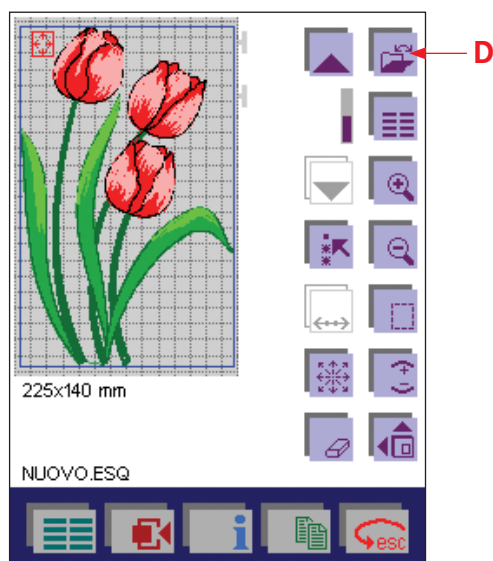
Premere OK e la finestra si chiude.

Il disegno può essere ora ricamato.

Nota: è possibile arrestare la Pfaff creative 2170 in qualsiasi momento. Toccare lo schermo oppure premere il pedale. La macchina smette immediatamente di ricamare.

Spostamento del disegno all'interno del telaio

Il disegno è posizionato al centro del campo di ricamo (telaio). Questa posizione può essere regolata.

1. Usare l'icona Sposta (C) per aprire una schermata dove il disegno o la combinazione del ricamo possono essere spostati all'interno del telaio, ingranditi e ruotati con incrementi di un grado. Usare le frecce per spostare il disegno selezionato o la combinazione di ricamo all'interno del telaio. I numeri nell'angolo superiore della finestra indicano in che misura (mm) il disegno è spostato dal centro del telaio.
2. Salvare la modifica premendo OK. La finestra poi si chiude.
3. Premere ESC, la finestra si chiude e i disegni spostati ritornano nella loro posizione originale.

Finestra a comparsa Sposta disegno

Ricamo

1. Premere il tasto di retromarcia (o il pedale) e la macchina comincerà a ricamare. all'inizio del disegno viene eseguita una fermatura.

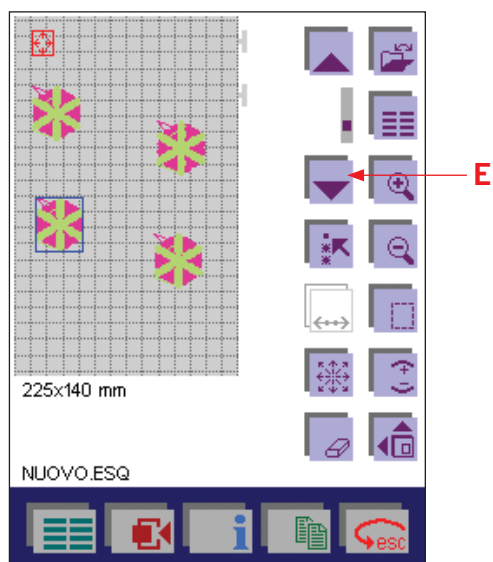
Nota: il ricamo ripartirà se si tiene premuto il tasto di retromarcia per alcuni secondi.

2. Si apre una finestra con la seguente domanda:

Per ricamare senza premere il pedale, confermare ora con OK.

3. Dopo alcuni punti, rilasciare il pedale e tagliare l'estremità del filo. La finestra si chiude.
4. Se si preme di nuovo il pedale e si conferma questo messaggio con OK durante il ricamo, la macchina continua a ricamare.
5. Quando un segmento di colore è completato, la macchina si arresta automaticamente.
6. Ogni segmento di colore è fermato alla fine e i fili vengono tagliati.
7. Toccare l'icona Gestione dati (D) per salvare. Ciò apre una finestra per aprire, salvare, cancellare e chiudere una combinazione di ricami.

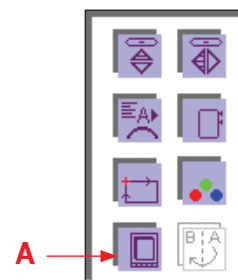
Regolare una combinazione di ricami

Per regolare i disegni singoli entro la combinazione di ricami o un'intera combinazione di ricami, essi devono essere selezionati.

Selezione di un disegno singolo

Aprendo una schermata viene selezionato automaticamente l'ultimo disegno inserito. Per selezionare un disegno diverso, basta spostarsi sul disegno desiderato usando le frecce (E). Il disegno selezionato è circondato da una cornice blu. Quando è selezionato un disegno, è possibile regolare tutte le sue impostazioni. Toccare l'icona per l'operazione desiderata.

Visualizzazione ingrandita

Se si va in Altre opzioni e si preme l'icona Visualizzazione ingrandita (A), si apre una visualizzazione ingrandita che copre tutto il touch screen a colori.

Chiudere la visualizzazione toccando il touch screen a colori.

Posizionamento di disegni nel telaio per ricamo

Con l'icona Sposta (D) aprire una finestra (G) per spostare i disegni o le combinazioni di ricami all'interno del telaio. È possibile modificare la dimensione dei disegni singoli, ruotarli e spostarli sul touch screen a colori. Trascinare sullo schermo oppure usare le icone di incremento.

Con le icone Freccia (E) è possibile spostare il disegno selezionato o la combinazione all'interno del telaio per ricamo.

I numeri sul lato superiore della finestra indicano in che misura il disegno o la combinazione sono stati spostati dal centro del telaio.

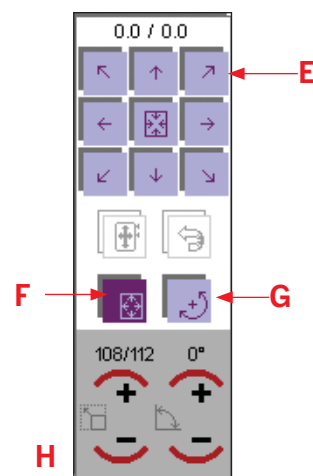
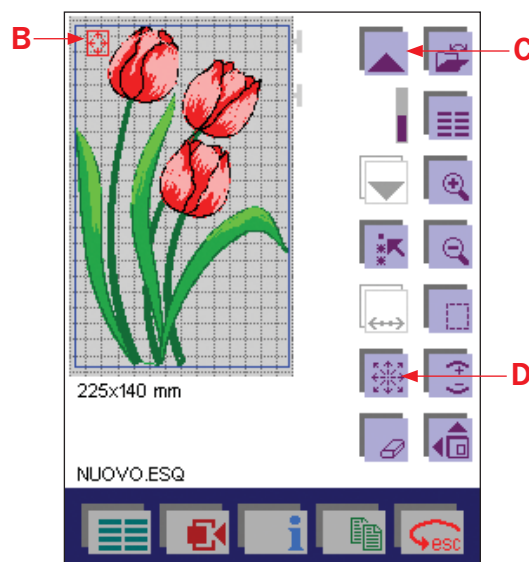
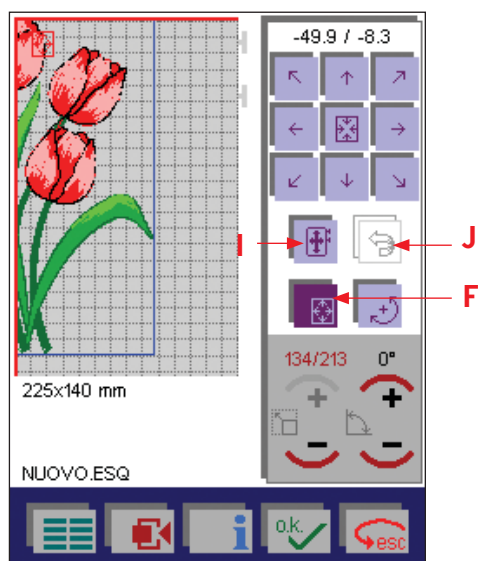
Se si tocca l'icona Sposta disegno (F), è possibile posizionare il disegno selezionato o la combinazione nel telaio, con le dita o lo stilo, direttamente sul touch screen a colori.

Per la disattivazione, toccare di nuovo l'icona Sposta disegno o attivare l'icona Ruota (G). Non è possibile attivare entrambe le funzioni allo stesso tempo.

Inoltre è possibile ruotare il disegno toccando + e – dell'icona Ruota (G) al fine di ruotare il disegno selezionato di incrementi pari ad 0,5°.

Se si tocca l'icona Ruota (G), è possibile ruotare il disegno selezionato o la combinazione nel telaio, con le dita o lo stilo, direttamente sul touch screen a colori.

Per la disattivazione, toccare di nuovo l'icona Ruota (G) o attivare l'icona Sposta disegno (F). Non è possibile attivare entrambe le funzioni allo stesso tempo.

La funzione selezionata è visualizzata come un'icona rossa nell'angolo sinistro superiore dell'area telaio (B).

Se si tocca l'icona Riposizionamento (I), il disegno o la combinazione che sporge rientra nel telaio.

Selezionando l'icona Sposta disegno (F) è possibile posizionare, al centro del telaio per ricamo, un disegno che era stato spostato.

Se si conferma l'immissione con OK, la finestra si chiuderà e le impostazioni verranno salvate.

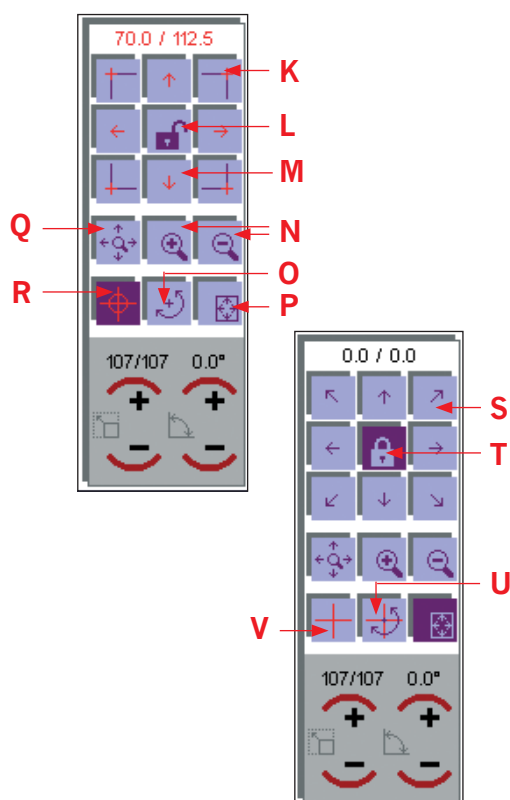
Se invece si preme ESC, la finestra si chiuderà e il processo verrà annullato.

Se si tocca l'icona Annulla (J), il comando descritto sopra sarà annullato.

Se si conferma l'immissione con OK, la finestra si chiuderà e le impostazioni verranno salvate.

Le funzioni Sposta disegno o Ruota rimangono attive. Esse si disattivano toccando le rispettive icone.

Se si preme ESC, la finestra si chiuderà, il disegno o la combinazione ritornerà nella posizione originale e il processo verrà interrotto.

Le funzioni Sposta disegno o Ruota rimangono comunque attive. Esse si disattivano toccando le rispettive icone.

Posizionamento preciso di un disegno

La funzione Posizionamento preciso può essere usata per collegare due o più disegni. Questa funzione vi aiuterà a collocare i disegni esattamente nella posizione desiderata.

Posizionamento preciso

K. Indicazione di angolo

L. Icona Lucchetto, sbloccata

M. Frecce di precisione

N. Icone di Zoom

O. Icona Ruota, sbloccata

P. Icona Sposta disegno

Q. Icona Modalità panoramica (attiva quando è attivo l'ingrandimento)

R. Cursore a mirino, sbloccata

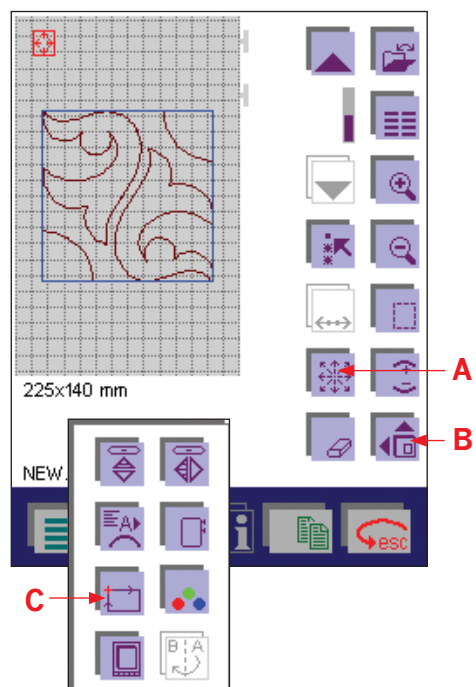
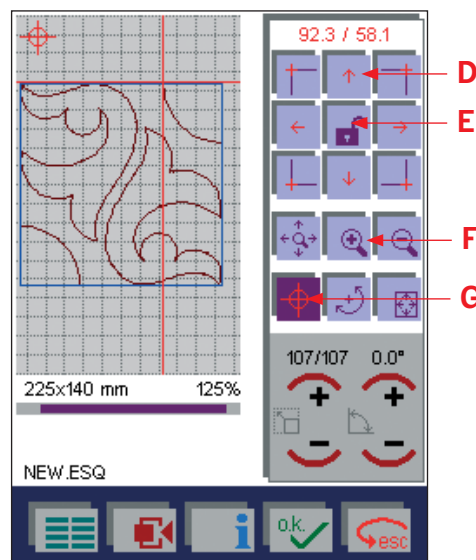
S. Icone Freccia

T. Icona Lucchetto, bloccata

U. Icona Ruota, bloccata

Fasi operative

Nell'esempio successivo, vogliamo collegare insieme due disegni (v. figura). Si tratta di un disegno incluso nella creative 2170.

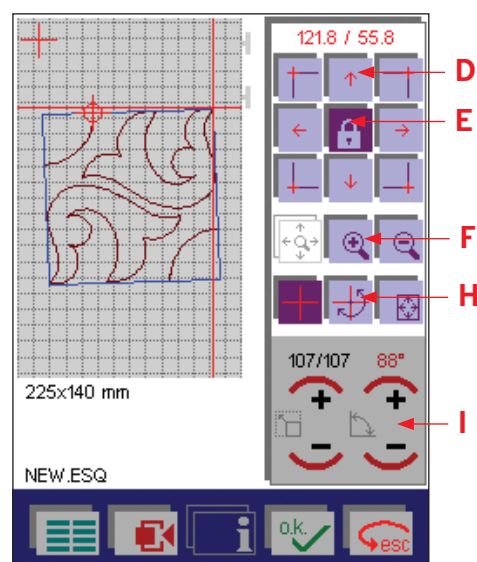
1. A macchina spenta, collegare l'unità e il piedino per ricamo.
2. Accendere la macchina e accedere al menu principale. Toccare l'icona Ricamo.
3. Tendere il telaio 225x140 e collegarlo all'unità di ricamo. Selezionare il primo disegno, toccando l'icona Mini menu principale. Toccare l'icona Scheda/macchina e scegliere Macchina. Andare alla cartella PALETTE e scegliere la cartella MEDIUM. Nella cartella MEDIUM, scegliere il disegno numero M04. Toccare OK per inserire il disegno nell'area da ricamo.
4. Toccare l'icona Sposta (A) e si aprirà una finestra.
5. Calibrare il telaio premendo il tasto di retromarcia sulla macchina.
6. Sistemare il primo disegno nella posizione desiderata e ricamarlo.
7. Spostare il tessuto nella posizione successiva e tenderlo di nuovo. Parte del disegno appena ricamato deve rientrare nel campo di ricamo.
8. Premere il tasto di retromarcia per calibrare il telaio.
9. Toccare l'icona Altre opzioni (B) e Posizionamento preciso (C). Viene visualizzata una nuova finestra e attivata l'icona Cursore a mirino (G).

10. Posizionare il cursore a mirino dove si intende posizionare il punto di collegamento nel ricamo. Spostare il cursore a mirino sullo schermo, utilizzando lo stilo. Utilizzare l'icona Zoom avanti (F) per riuscire a ottenere un punto di collegamento preciso. Usare le frecce (D) per una maggiore precisione.
11. Bloccare il punto di collegamento toccando l'icona Lucchetto (E).
12. Rimpicciolire l'area di ricamo in modo da visualizzarla per intero.

13. Le frecce sullo schermo, oppure con lo stilo, consentono di spostare il ricamo sullo schermo in modo che l’ago sia esattamente sul punto di collegamento del disegno ricamato inserito nel telaio.
14. Dopo che si blocca la posizione, l’icona del cursore a mirino (G) cambia. Toccare l’icona del cursore a mirino dopo averla bloccata, per controllare le altre posizioni del ricamo e verificare che siano nella posizione desiderata. A questo scopo, spostare il cursore a mirino sullo schermo utilizzando lo stilo oppure le frecce. Il telaio si sposta consentendo di controllare se le altre posizioni del disegno sono corrette.
15. Iniziare a ricamare il disegno.
16. Ripetere le fasi da 7 a 13 per ulteriori disegni.

Procedura con un disegno ruotato

Nell’esempio successivo, vogliamo collegare e ruotare quattro disegni.

Ripetere i passi 1-9

10. Specchiare il disegno in orizzontale, in modo che il centro formi un semicerchio. Posizionare il cursore a mirino dove si intende collocare il punto di collegamento nel ricamo. Spostare il cursore a mirino sullo schermo, utilizzando lo stilo. Utilizzare l’icona Zoom avanti (F) per riuscire a ottenere un punto di collegamento preciso. Usare le frecce (D) per una maggiore precisione.
11. Bloccare il punto di collegamento toccando l’icona Lucchetto (E).
12. Rimpicciolire l’area di ricamo in modo da visualizzarla per intero.
13. Le frecce sullo schermo, oppure con lo stilo, consentono di spostare il ricamo sullo schermo in modo che l’ago sia esattamente sul punto di collegamento del disegno ricamato inserito nel telaio.
14. Ora è possibile controllare gli altri punti di collegamento del ricamo, per verificare che il ricamo sia esattamente dove si desidera. Toccare l’icona del cursore a mirino e scegliere un altro punto di collegamento. Se il collegamento non è nel punto desiderato, premere l’icona Ruota (H). Ruotare il disegno utilizzando le icone + e - (I). Il disegno ruota intorno alla prima posizione bloccata.
15. Quando i punti di collegamento sono posizionati dove si desidera, cominciare a ricamare il disegno.

Per altri disegni, ripetere i punti da 10 a 15.

Salto di punti

Ricamare con diversi colori

Con l'icona Informazioni (A) sui punti, è possibile aprire una finestra per spostarsi in un punto specifico di un disegno oppure di una combinazione di disegni. In questo modo è possibile passare rapidamente all'inizio di un'area specifica di un disegno e ricamare soltanto quella parte.

Toccare il numero di punto (B) per aprire un'altra finestra e accedere a un numero di punto. Inserire il numero di punto. Se si conferma l'immissione con OK, il telaio per ricamo si sposta su questo punto. Interrompere il processo con ESC.

Con l'icona Freccia a sinistra (C) è possibile invertire il senso di cucitura punto per punto, anche oltre i cambi del colore.

Con l'icona Freccia a destra (D) è possibile avanzare punto per punto, anche oltre i cambi del colore.

Con l'icona Inverti il senso di cucitura colore per colore (E), è possibile spostare il telaio all'inizio del colore precedente in un disegno. Il colore è indicato nell'icona.

Con l'icona Avanza colore per colore (F), è possibile spostare il telaio all'inizio del successivo colore da ricamare in un disegno. Il colore è indicato nell'icona. Se l'ultimo colore è selezionato, l'icona non sarà attiva.

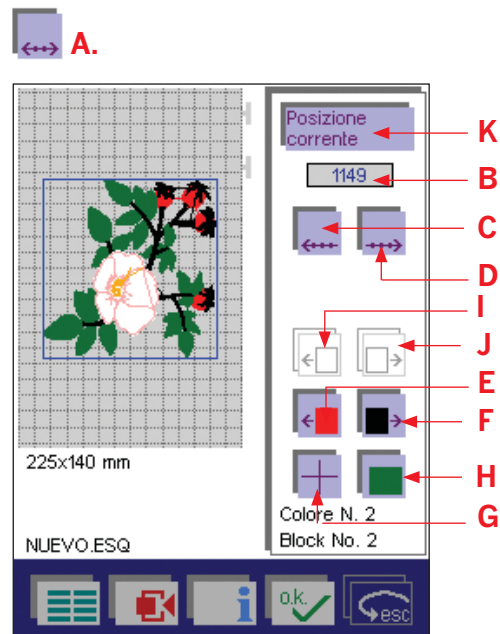
Con l'icona Cursore a mirino (G), è possibile richiamare un cursore a mirino che indica l'attuale posizione dell'ago.

Con l'icona Blocco colore (H), è possibile posizionare l'ago all'inizio dell'attuale colore.

In una combinazione di ricami, è possibile rovesciare il telaio disegno per disegno con l'icona Inverti il senso di cucitura disegno per disegno (I). Se è selezionato il primo disegno o se solo un disegno è inserito nel telaio, questa icona non è attiva.

Con l'icona Avanza disegno per disegno (J), è possibile spostare il telaio disegno per disegno. Se è selezionato l'ultimo disegno o se solo un disegno è inserito nel telaio, questa icona non è attiva.

Nel menu a comparsa della posizione corrente, è possibile sfiorare il testo Posizione corrente (K) per passare dalla posizione corrente ai punti rimasti e daquesti al blocco. È anche possibile vedere il numero del colore e il blocco di colore impostati.

Nota: se è stata utilizzata la formazione di punti arcuata o automatica per realizzare un disegno, è possibile usare l'icona Avanza/Inverti disegno per disegno per spostarsi tra i punti nella combinazione.

Ricamo di monogrammi e lettere

Sulla creative card 300, è possibile trovare un unico monogramma e due alfabeti da ricamare, usati per creare delle combinazioni. Sono inoltre disponibili due alfabeti incorporati, Pouty e Times New Roman.

Sia i monogrammi singoli che gli alfabeti da ricamare, programmabili in una combinazione, possono essere memorizzati in una creative card/creative memory card oppure sulla macchina.

Il monogramma si trova nella cartella Framed e gli alfabeti da ricamare nella cartella Alphabets della card 300. Gli alfabeti incorporati Pouty e Times New Roman sono nella sottocartella PALETTE della cartella ALPHABET.

013 77x85 mm 015 77x85 mm
014 77x85 mm 016 77x85 mm
card_300\Framed\
A

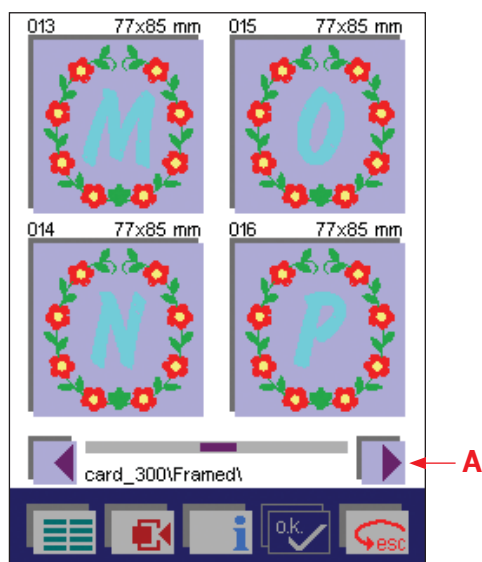
Ricamo di un monogramma memorizzato su una scheda

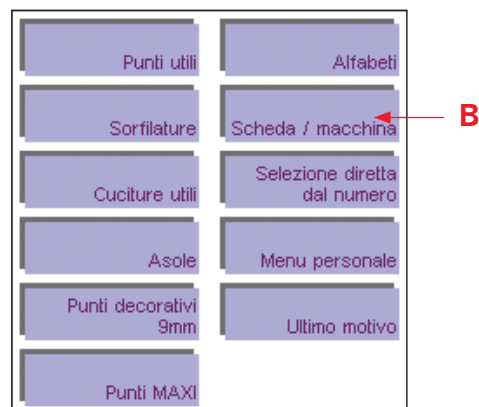
I monogrammi vengono ricamati e possono essere regolati nello stesso modo descritto già in Ricamo di disegni singoli da una scheda (pagina 5:16-5:17).

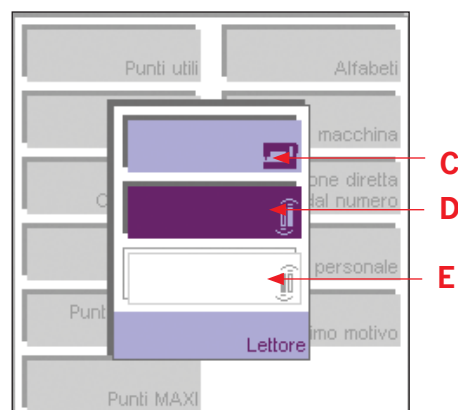
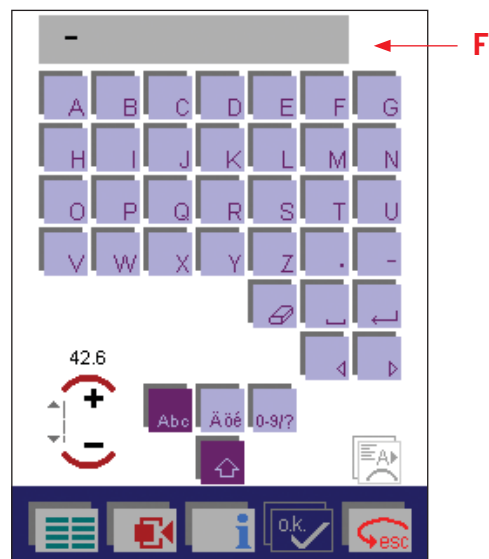
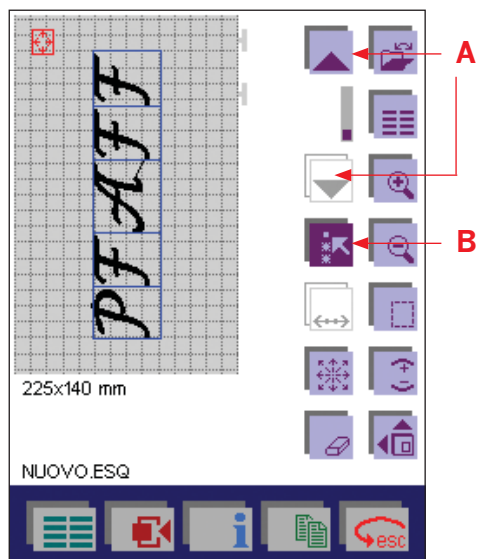
Aprire la cartella Framed sulla creative card 300.

Usare le icone Freccia (A) per scorrere una colonna alla volta e selezionare la lettera desiderata.

Toccando un monogramma, esso apparirà ingrandito sullo schermo. Confermare il monogramma con OK o toccare lo schermo. La Pfaff creative 2170 si calibrerà per rilevare la dimensione del telaio collegato all'unità di ricamo.

Tutte le funzioni di impostazione e cucitura sono visualizzate sullo schermo e possono essere regolate in base alle esigenze specifiche dell'utente.

Creazione di una combinazione di parole costituite da caratteri alfabetici

1. Toccare l'icona Ricamo sul Menu iniziale.
2. Toccare l'icona Mini menu principale e l'icona Scheda/Macchina (B).
3. Per selezionare i caratteri alfabetici dalla memoria della macchina, toccare l'icona Macchina (C).

Nota: Per selezionare i caratteri alfabetici da una card, toccare l'icona Lettore card anteriore (D) per l'unità anteriore della scheda e l'icona Lettore card posteriore (E) per l'unità posteriore.

4. Aprire la cartella PALETTE e poi scegliere ALPHABET.

5. Toccare il carattere desiderato e si aprirà il relativo menu di immissione (F). È possibile immettere le lettere desiderate.
6. Premere OK per confermare l'immissione che apparirà sullo schermo.
7. Tutte le impostazioni e funzioni di cucitura visualizzate sullo schermo, sia per i monogrammi singoli che per le combinazioni di lettere, possono essere modificate in base alle esigenze specifiche dell'utente.
8. La macchina è pronta per ricamare.

Regolazione di una combinazione di ricami con caratteri alfabetici

Per regolare una lettera o una combinazione di lettere, queste dovranno essere selezionate.

1. Per selezionare una lettera, spostare il cursore sulla lettera desiderata usando le frecce (A). La lettera selezionata è circondata da una cornice blu.
2. Toccare l'icona Seleziona punti (B) per selezionare una combinazione di lettere. Selezionare le lettere da regolare usando le frecce (A). Se si tiene premuta l'icona Seleziona punti, verranno selezionati tutti i disegni.

Nota: le lettere sono selezionate nell'ordine in cui sono immesse. Non è possibile saltare o omettere le lettere singole selezionando una combinazione. Se in una combinazione vengono ordinate varie lettere, è necessario selezionarle e regolarle una ad una.

3. I disegni selezionati sono circondati da una cornice blu. Dopo aver selezionato una o più lettere, è possibile modificare tutte le loro impostazioni. È possibile cancellare una o più lettere o addirittura tutta la combinazione.

Se ci si sposta con le frecce su una lettera o combinazione selezionata in precedenza, la selezione viene cancellata di nuovo. Se si desidera selezionare un'altra lettera, selezionarla con le frecce.

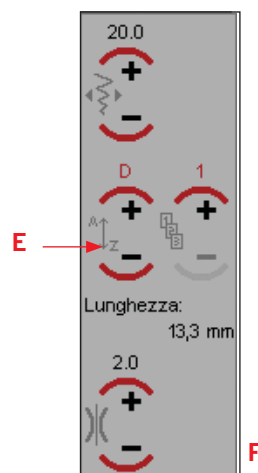
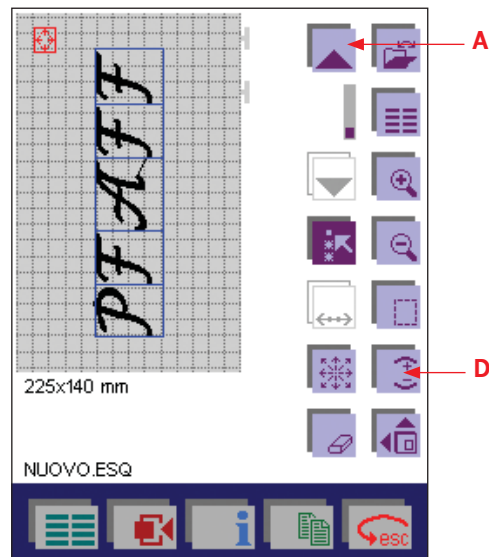
Una volta finito di modificare i caratteri, cancellare la selezione toccando l'icona Seleziona punti (B).

Modifica di un singolo carattere in una sequenza scritta

È possibile selezionare e modificare un singolo carattere immesso per errore.

1. Per fare questo, selezionare il carattere da cambiare con l'icona Freccia in alto (A) e toccare l'icona Formazione automatica dei punti (D). Si aprirà la finestra per modificare le lettere (F).
2. Toccare l'icona Modifica lettera (E) per scorrere l'alfabeto in avanti o indietro.

Se si conferma l'immissione con OK , la finestra si chiuderà e le impostazioni verranno salvate.

Se invece si preme ESC, la finestra si chiuderà e il processo verrà annullato.

Disposizione ad arco: Combinazione di ricami

Disposizione ad arco di lettere e motivi

La funzione Disposizione ad arco consente di ricamare parole, nomi e frasi con quattro forme diverse direttamente sullo schermo. Questa funzione può essere utilizzata anche con tutti i punti da 9 mm e maxi.

Ricamo di lettere con forme diverse

Nel menu di inserimento lettere è possibile scegliere di ricamare una sequenza di parole con una determinata forma.

I singoli comandi nella macchina sono inviati con il dito o con lo stilo direttamente sullo schermo di elaborazione. Le icone –/+ consentono di effettuare regolazioni precise.

Descrizione delle icone

A. Toccare questa icona e aprire il menu per cambiare il tipo di forma. Aprire il menu di immissione lettere nonché Altre opzioni.

B. Toccare questa icona per allineare il testo in senso orario (disporre tutto il testo in senso orario, in modo circolare).

C. Toccare questa icona per allineare il testo in senso antiorario (disporre il testo in senso antiorario in modo circolare).

D. Toccare questa icona per disporre tutto il testo in diagonale o in verticale, dall'alto verso il basso.

E. Toccare questa icona per allineare il testo come una curva a S.

F. Modifica delle impostazioni generali dei punti. Si aprirà una finestra per modificare la spaziatura delle lettere, la lunghezza e la larghezza della forma della curva a S o per ruotare le lettere.

G. Ruotare il testo utilizzando lo stilo con l'icona Ruota.

H. Toccando questa icona, è possibile aumentare o diminuire lo spazio tra le lettere.

I. Spostare il testo con l'icona Modalità panoramica durante l'ingrandimento.

J. Usare l'icona Zoom avanti per ingrandire più volte la rappresentazione. La macchina ingrandisce verso il centro.

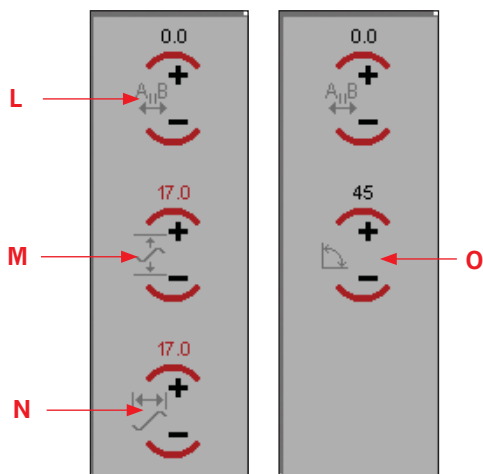
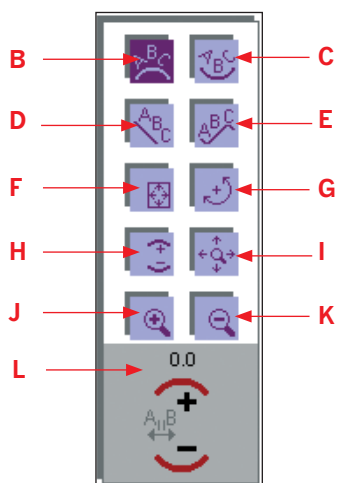
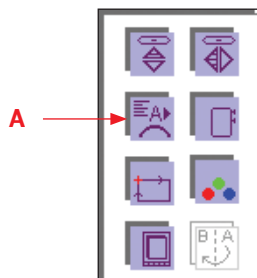
K. Usare l'icona Zoom indietro per rimpicciolire più volte la rappresentazione. La zona intorno al punto o ai punti evidenziati è l'area ridotta.

Le seguenti funzioni sono indipendenti dalla forma del percorso selezionato. Non tutte saranno attive allo stesso tempo.

L. Toccare i simboli –/+ per modificare la spaziatura tra tutti i caratteri.

M. Toccare le icone –/+ per modificare la lunghezza della curva a S.

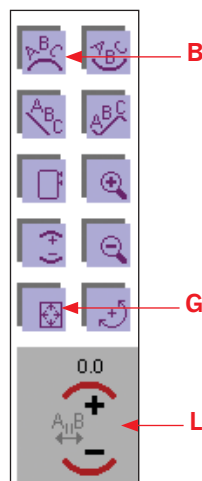
N. Toccare i simboli –/+ per modificare la larghezza della curva a S.

O. Toccare i simboli –/+ per ruotare la combinazione di lettere con incrementi da 0,5°.

Fasi operative

Nel menu di inserimento lettere è possibile scegliere di ricamare un testo lungo un determinato percorso.

1. Toccare l'icona Disposizione (A) ad arco dopo aver immesso la sequenza di lettere. Si aprirà un menu che consentirà di modificare la forma. La sequenza di lettere verrà posizionata al centro del telaio. Verrà selezionata ogni singola lettera.
2. Toccare l'icona Arco in senso orario (B) e premere OK.
3. Modificare con il dito o con lo stilo la circonferenza del cerchio descritto dal testo sullo schermo. Se si sposta lo stilo verso l'alto, il cerchio diventerà più piccolo mentre se lo si sposta verso il basso, il cerchio diventerà più grande. La forma del percorso selezionato viene riportata nell'angolo superiore sinistro dello schermo.
4. Toccare l'icona Spazio lettere (L) per modificare la spaziatura tra i singoli caratteri.
5. Se si tocca l'icona Sposta disegno (G), è possibile posizionare nel telaio i motivi dei punti selezionati utilizzando il dito o lo stilo.

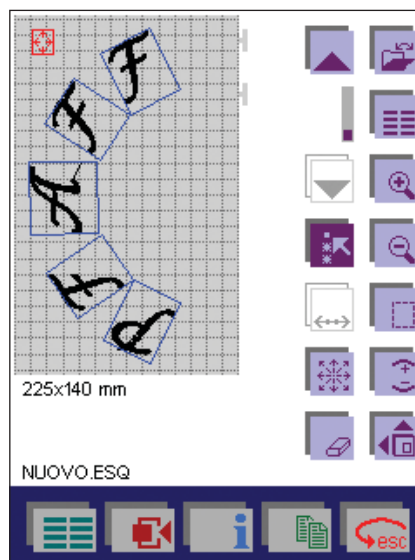
   Se l'immissione viene confermata con OK, il menu si chiuderà. Si aprirà la schermata di elaborazione della combinazione di ricami.

   Con ESC, il processo verrà annullato e si riaprirà il menu di inserimento lettere.

Nella schermata di elaborazione della combinazione di ricami è anche possibile scegliere di ricamare un testo immesso lungo un determinato percorso.

1. Per fare questo, toccare l'icona Altre opzioni e quindi l'icona Disposizione ad arco (A).

Nota: se in questa finestra si seleziona di nuovo la stessa forma, la regolazione precedente verrà annullata.

2. Toccando l'icona Sposta disegno (G), sarà possibile posizionare nel telaio i motivi selezionati utilizzando il dito o lo stilo.

   Se si chiude la finestra con OK, le impostazioni verranno salvate.
3. Quando si riapre la finestra e si seleziona una forma, queste impostazioni vengono annullate di nuovo e sostituite dalle impostazioni predefinite.

Formazione automatica dei punti

È possibile realizzare bordi con angoli dalle diverse forme combinando piccoli motivi, quali i punti da 9 mm, i punti maxi della macchina per cucire o i ricami eseguiti con il creative software o con una creative card.

A questo scopo è possibile raddoppiare, triplicare o altro uno o più bordi di motivi e quindi posizionarli nel telaio.

Per unire in modo preciso i singoli bordi del motivo, è necessario attivare la griglia. Naturalmente, tutti i programmi e le funzioni disponibili della combinazione di ricami possono essere utilizzati anche con questa funzione.

Descrizione delle icone

A. Icona Formazione automatica dei punti: Utilizzare questa icona per modificare le impostazioni generali dei punti.

B. Usare i simboli -/+ per impostare il numero dei motivi del punto da ripetere.

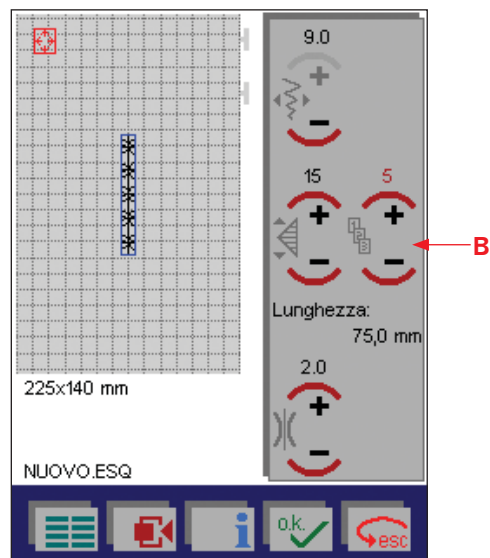
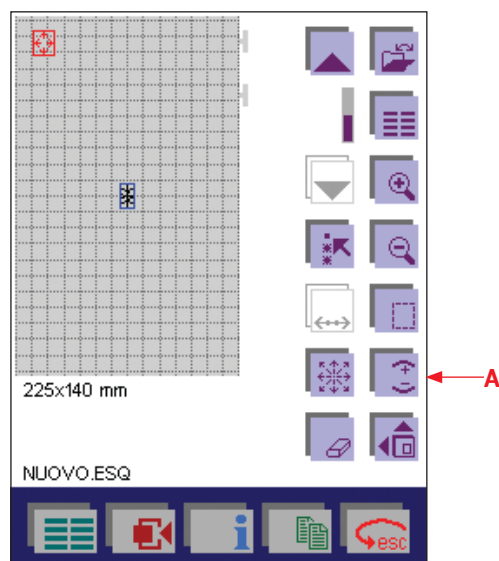
Fasi operative

Esistono diversi modi per utilizzare questo programma, che consente di creare disegni di orli personalizzati. Di seguito viene descritta una di queste possibilità, usando un punto decorativo da 9 mm.

1. Fare clic sul menu principale mini, toccare i punti decorativi da 9 mm e quindi l'icona Foglie e fiori. Scegliere il punto n. 161.
2. Posizionare il punto al centro del telaio.
3. Toccare l'icona Formazione automatica dei punti (A) per aprire la finestra di impostazione parametri.

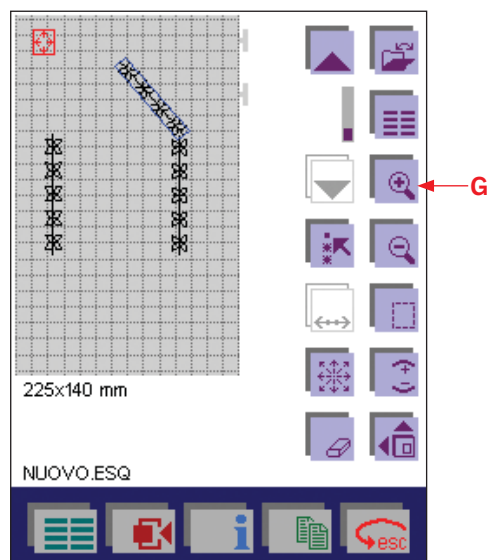
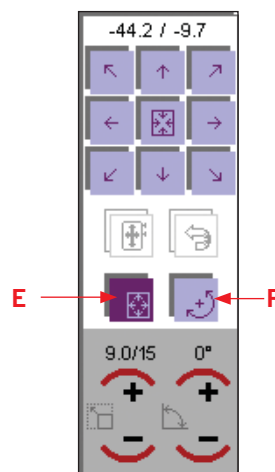
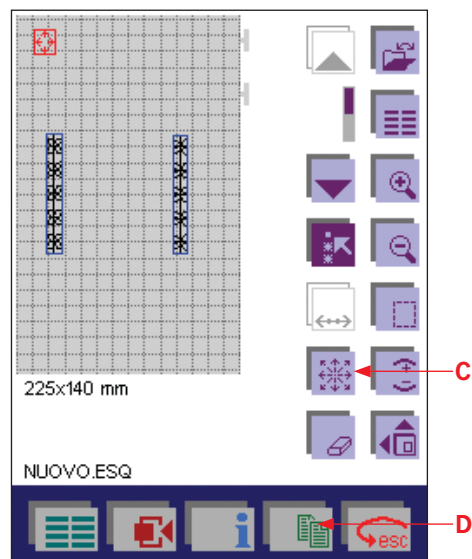
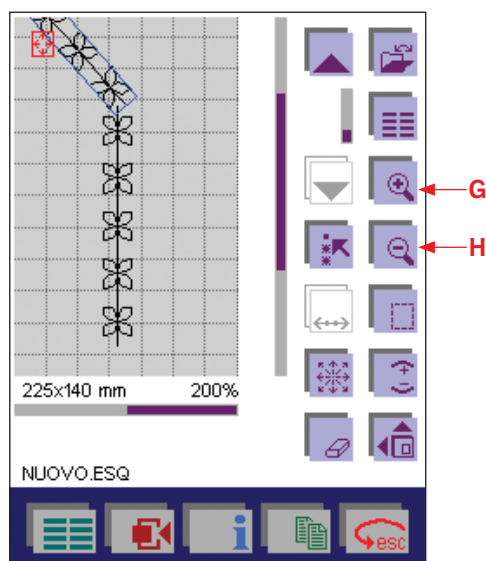
4. Utilizzare i simboli -/+ (B) per selezionare il numero di volte in cui deve essere ripetuto il motivo di punti. Immettere 5 motivi di punti.

Se la lunghezza o la larghezza del motivo viene cambiata, anche la lunghezza di ogni singolo punto verrà modificata.

5. Se si conferma con OK, la finestra si chiuderà e le impostazioni verranno salvate. Con ESC, la finestra si chiuderà e il processo verrà annullato.

7. Toccare l'icona Sposta (C) e quindi Sposta disegno (E) per spostare il primo bordo del motivo di punti in una determinata posizione nel telaio.
8. Toccare OK per chiudere la finestra e salvare le impostazioni. L'icona Sposta disegno, se selezionata, rimane attiva.
9. Toccare l'icona Inserisci (D) per raddoppiare il bordo del motivo di punti.
10. Utilizzare il dito o lo stilo per collocare il bordo nella posizione desiderata all'interno del telaio.
11. Toccare Inserisci per aggiungere un altro bordo del motivo di punti. Il numero di ripetizioni del motivo di punti si riduce toccando l'icona Formazione dei punti e quindi i simboli -/+. In questo esempio immettere 4 motivi di punti.
12. Toccare OK per chiudere la finestra e salvare le impostazioni.
13. Toccare l'icona Sposta (C) e quindi Sposta disegno (E)/Ruota (F) per spostare il terzo bordo del motivo di punti nella successiva posizione nel telaio.
14. Toccare l'icona Zoom avanti (G) per ingrandire l'immagine.

L'icona Sposta disegno, se selezionata, rimane attiva.

Toccare OK per chiudere la finestra e salvare le impostazioni.

Toccare OK per chiudere anche la finestra multifunzione.

Zoom avanti

Per un posizionamento più facile dei disegni entro una combinazione, è possibile usare la funzione zoom per ingrandire i disegni sullo schermo. Toccare l'icona Zoom avanti (G) per ingrandire i disegni illustrati in incrementi fino a 800%.

Per selezionare un disegno diverso nella combinazione, utilizzare le frecce di selezione.

Spostare l'area ingrandita

Non è possibile visualizzare tutta la combinazione se è stata ingrandita. Sullo schermo sono disponibili due barre di scorrimento. Usare le barre di scorrimento per "spostare" la combinazione ingrandita entro l'area visibile del telaio.

Toccare una barra di scorrimento con la punta del dito e trascinarla verso l'alto o verso il basso in funzione della parte di combinazione da visualizzare. Trascinarla verso il basso per visualizzare la parte inferiore della combinazione, verso l'alto per visualizzare invece la parte superiore.

Se si trascina la barra di scorrimento inferiore verso destra, è possibile visualizzare la parte destra della combinazione; se la si trascina nella direzione contraria, viene visualizzata la parte sinistra. Se è stata attivata l'icona Sposta disegno o Ruota, è possibile spostare o ruotare il disegno o la combinazione anche se ingranditi.

Con l'icona Zoom indietro (H), è possibile rimpicciolire l'immagine passo per passo. Prima di cominciare a ricamare, la combinazione deve essere visualizzata nella sua dimensione naturale.

La Gestione dati creative

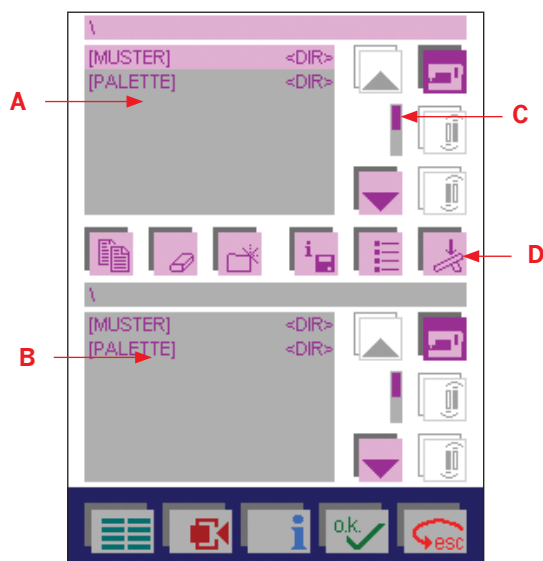
La Gestione dati creative organizza i punti/disegni della Pfaff creative 2170. Qui è possibile lavorare con punti/disegni, sequenze di cucito, combinazioni di ricami, menu personali e la funzione patchwork.

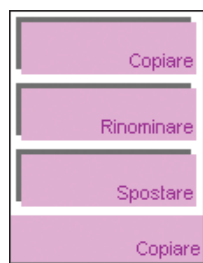
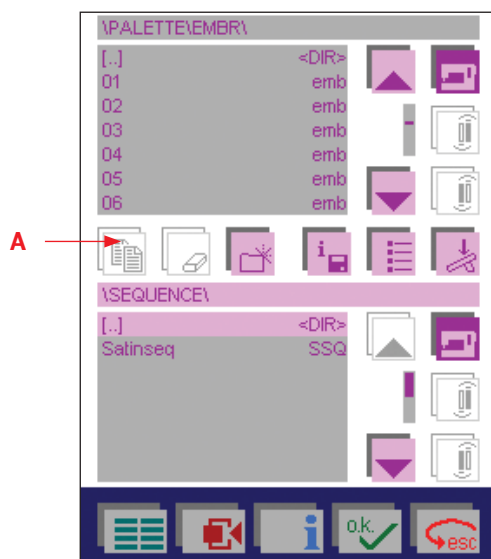
I punti/disegni, le sequenze di cucito, le combinazioni di ricami e i programmi sono chiamati “dati” o “record di dati”.

Sono disponibili due campi. Un campo corrisponde ai dati di origine (A) mentre l’altro ai dati di destinazione (B). Entrambi i campi possono essere usati come sorgente o destinazione.

Per scorrere tra le directory, sottodirectory, sequenze/combinazioni, menu personali o record di dati si usa una barra di selezione (C) che può essere spostata su e giù con le frecce.

Al fine di elaborare un record di dati, esso deve essere selezionato. Il record di dati selezionato è visualizzato su sfondo nero. Se è selezionata una directory, toccare OK o l’icona Seleziona record di dati (D) per accedere ai record di dati. Per uscire da una directory selezionata o da un altro record di dati, usare le frecce per passare a [..] e toccare OK.

Se sono state aperte più finestre per impostare funzioni diverse, toccare ESC per tornare a quella precedente senza salvare le impostazioni (ossia interrompere l’immissione). Toccando ESC nella finestra principale, è possibile chiudere la Gestione dati creative. Toccare l’icona Menu principale per tornare al menu principale della macchina.

Funzioni nella Gestione dati creative

1. I punti/disegni possono essere salvati; è possibile dare un nuovo nome, copiare e cancellare i punti/disegni salvati.
2. I disegni della creative card possono essere copiati in una creative memory card.
3. È possibile creare, dare un nuovo nome, modificare e cancellare sequenze/combinazioni.
4. È possibile modificare, dare un nuovo nome e cancellare i menu personali.
5. Nuove directory e sottodirectory possono essere create, sia nella macchina che su una creative memory card.
6. Le proprietà di record di dati, punti/disegni individuali in una sequenza/combinazione o directory complete possono essere riviste.
7. I punti singoli entro una sequenza possono essere visualizzati.
8. È possibile visualizzare una sequenza/combinazione completa.

Lavorare con campi di origine e destinazione nella Gestione dati creative

Il campo superiore è usato come origine, quello inferiore come destinazione. È possibile copiare e spostare i dati dalla sorgente alla destinazione.

1. Se il campo inferiore è la destinazione, il primo passo va fatto nel campo inferiore. In questo esempio abbiamo spostato la barra di selezione verso la directory di sequenze del menu.
2. Se il campo superiore è la sorgente, il secondo passo va fatto nel campo superiore. RICAMO è stato selezionato con i tasti del cursore e confermato con OK. Di seguito la barra di selezione è stata posizionata sul disegno 03.
3. Con l'icona Copia (A), aprire la finestra per copiare, rinominare e spostare i dati, quali punti o sequenze di cucitura.

Copia di dati

Informazioni generali: è possibile duplicare i dati o i record di dati dalla macchina, da una creative memory card o da una creative card e salvarli in un'altra memoria o in una creative memory card.

4. Toccare Copia: il disegno 03 viene copiato nella directory SEQUENCE.

Rinominare i dati

4. Per rinominare i dati o i record di dati, toccare “Rinomina”. Si aprirà una finestra per immettere un nuovo nome. Questo può avere un massimo di 8 caratteri.
5. Premere OK per confermare l'immissione.
6. Toccare ESC per chiudere la finestra senza salvare l'inserimento. Per uscire da una directory selezionata o da un altro record di dati, usare i tasti del cursore per passare a [..] e toccare OK.
7. Toccare ESC per chiudere la Gestione dati creative.
8. Toccare Menu iniziale per ritornare al Menu iniziale.

Spostare i dati

Informazioni generali: è possibile spostare dati o record di dati dalla macchina o da una creative memory card in un'altra memoria o in una creative memory card.

4. Toccare Sposta: il disegno 03 viene spostato nella directory EMBR.

Lavorare con un campo nella Gestione dati creative

Le seguenti icone si riferiscono alle funzioni disponibili nella Gestione dati creative.

Cancella (B)

Usare questa funzione per cancellare un punto/disegno, una sequenza di cucito o una combinazione di ricami selezionati.

Vengono visualizzate le seguenti domande:

Cancellare i dati?

oppure

La directory non è vuota!

Cancellarla?

Toccare OK per confermare la cancellazione. Toccare ESC per annullare la cancellazione. Questa funzione può essere eseguita in entrambi i campi.

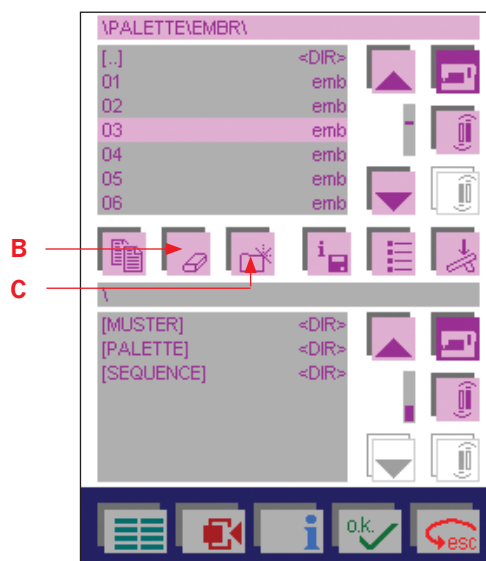
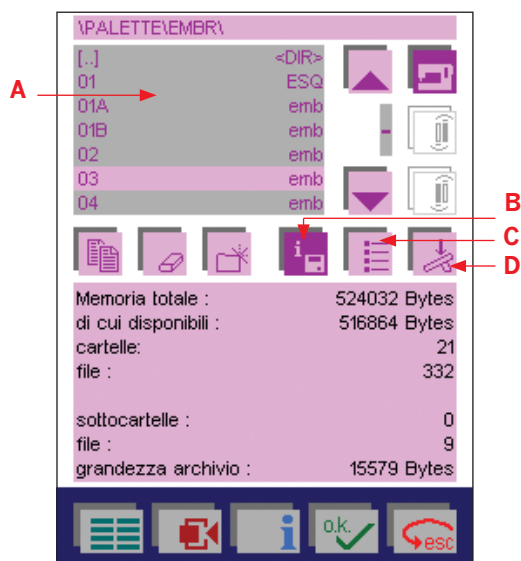
Crea una directory (C)

Usare questa funzione per creare una nuova directory per i punti/disegni.

- È possibile fare questo nella directory principale nonché in sottodirectory già create.
- È possibile creare directory e sottodirectory per punti, disegni, sequenze, combinazioni, programmi e menu personali.
- Ciò è possibile nella macchina così come sulle creative card.

Si aprirà una finestra per immettere il nome della directory (D). È possibile immettere al massimo 8 caratteri.

Premere OK per confermare l'immissione.

Toccare ESC per chiudere la finestra senza salvare l'inserimento.

Informazioni memoria

Toccare l'icona Informazioni memoria (B) per rivedere le proprietà dei record di dati contenuti in una directory o i punti/disegni selezionati.

I dati possono essere selezionati soltanto nel campo superiore (A).

Nel campo inferiore sono visualizzati i contenuti della memoria.

Per chiudere la finestra, toccare di nuovo l'icona Informazioni memoria (B) oppure ESC.

Criterio di ordinamento

Toccare l'icona Criterio di ordinamento (C) per selezionare i dati in ordine alfabetico o secondo il tipo di dati.

Se si tocca l'icona quando il criterio di ordinamento è impostato su ordine alfabetico, esso passa a tipo di dati e viceversa. Questa funzione può essere eseguita in entrambi i campi.

Seleziona record di dati

- Se si tocca l'icona Seleziona record di dati (D) dopo avere selezionato una sequenza, è possibile cucire immediatamente la sequenza. Il corrispondente menu di elaborazione per la sequenza di punti o la combinazione di ricami appare sullo schermo.
- Se si tocca l'icona quando è selezionato un Menu personale, quest'ultimo è visualizzato ed è possibile selezionare un punto e cucirlo. Il punto è visualizzato sullo schermo corrispondente.
- Se si seleziona un punto, appare il menu di elaborazione per il punto e la macchina è pronta per cucire.
- Se si seleziona la funzione Patchwork, appare il menu di elaborazione per il programma e la macchina è pronta per cucire. Questa funzione può essere eseguita in entrambi i campi.
- Toccare ESC per chiudere la finestra e ritornare automaticamente alla Gestione dati creative.

Formati dei file

La creative 2170 fa uso di file con formati diversi.

Punti da 9 mm - .9MM

I punti da 9 mm sono presenti nella macchina o creati con la funzione Crea punti. È possibile trasferire i punti tra la macchina per cucire e il computer.

Punti Maxi - .MAX

È possibile trasferire i punti maxi tra la macchina per cucire e il computer.

File delle sequenze di cucito - .SSQ

Contiene una sequenza di punti. Contiene informazioni sulle impostazioni dei punti, ad esempio specchiatura e lunghezza del punto. Non contiene i punti reali, ma i riferimenti ai punti da 9 mm e maxi usati nella sequenza.

File della funzione patchwork - .PAT

I file della funzione patchwork sono salvati come file *.PAT.

File del menu personale - .PER

I file del menu personale sono salvati come file *.PER.

File demo - .TXT

I file demo sono salvati come file *.TXT.

File di cucito in quattro direzioni - .REC

I file di cucito in quattro direzioni sono salvati come file *.REC.

File delle sequenze di ricamo - .ESQ

I file ESQ contengono informazioni sui disegni inclusi, ad esempio la posizione nel telaio, la specchiatura e altri parametri. Il file non contiene il disegno vero e proprio, ma il riferimento alla posizione delle parti incluse del disegno. Utilizzare sempre i file ESQ poiché occupano meno spazio nella memoria della macchina per cucire. È possibile trasferire i file ESQ tra la macchina per cucire e il computer.

File di ricamo - .EMB

I file della funzione vengono salvati come file EMB. Contengono le informazioni sul disegno.

Uso dell'adattatore per il telaio

Un adattatore è necessario per i seguenti tipi di telaio:

- telaio creative per cappellini
- telaio quadrato 80x80 mm

Per l'estensione dei telai indicati, è necessario collegare l'adattatore per il telaio all'unità di ricamo.

Quando avviene l'identificazione del telaio, viene riconosciuto solo l'adattatore. È perciò necessario selezionare la dimensione del telaio collegato addizionalmente.

Se l'adattatore per il telaio è collegato all'unità di ricamo, si aprirà una finestra dopo l'identificazione del telaio.

Toccare la relativa icona per indicare quale telaio è collegato all'adattatore.

Una volta selezionato il telaio appropriato, verrà visualizzato sullo schermo il corrispondente campo di ricamo.

Posizionamento automatico del telaio

Quando si preme il pedale o il tasto di retromarcia per iniziare il ricamo, la Pfaff creative 2170 esegue ancora una volta la calibratura per posizionare il telaio correttamente. Durante la calibratura, la dimensione del telaio collegato all'unità di ricamo deve essere la stessa di quella del telaio visualizzato sullo schermo.

A.

Preparazione di una creative memory card per il salvataggio

Prima di poter salvare disegni, combinazioni e sequenze su una creative memory card, essa deve essere formattata.

1. Per formattare una creative memory card, inserire una card vuota, non formattata, in un lettore.
2. Appare un messaggio (A): (Tipo di scheda sconosciuto!)
3. Toccare OK: si aprirà la finestra per l'immissione del nome. (Max. 8 caratteri)
4. Toccare ESC per interrompere il processo.
5. Dando un nome alla creative memory card, questa verrà formattata!

Trasferimento dei disegni dal PC alla Pfaff creative 2170

Con il 3D File Assistant, è possibile trasferire direttamente i ricami dal PC alla Pfaff creative 2170 oppure in una card nella creative smart card station.

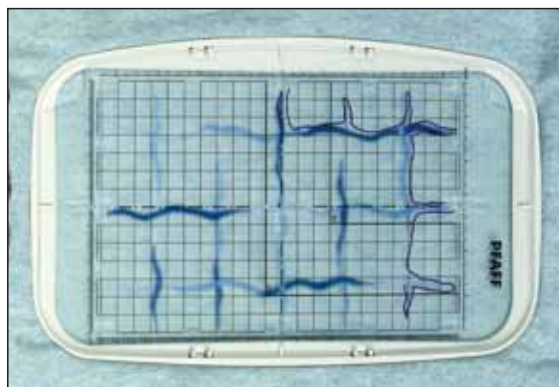
1. Installare il 3D File Assistant, in dotazione con la Pfaff creative 2170, sul PC seguendo le istruzioni nella scatola del 3D File Assistant.
2. Inserire il connettore USB piatto nel computer. La spina può essere inserita soltanto in un modo; non forzarla nella porta USB.
3. Inserire la scheda, collegata all'altra estremità del cavo, in una delle due fessure sulla Pfaff creative 2170. Spingere la scheda in tutti i modi fintanto che il pulsante nero non sporge dalla macchina. Una volta connesso, questo cavo vi permetterà di trasferire i disegni (con il 3D File Assistant) oppure aggiornare la Pfaff creative 2170.

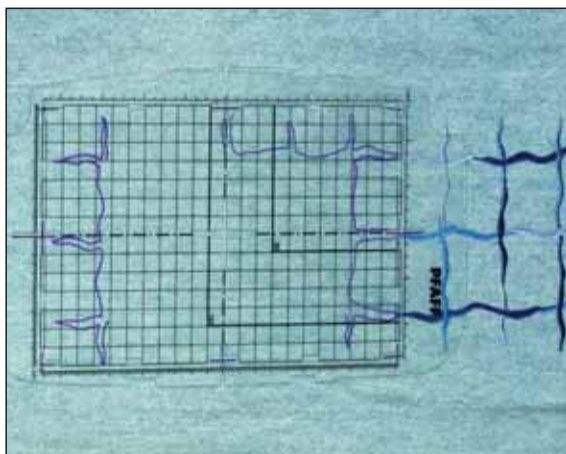
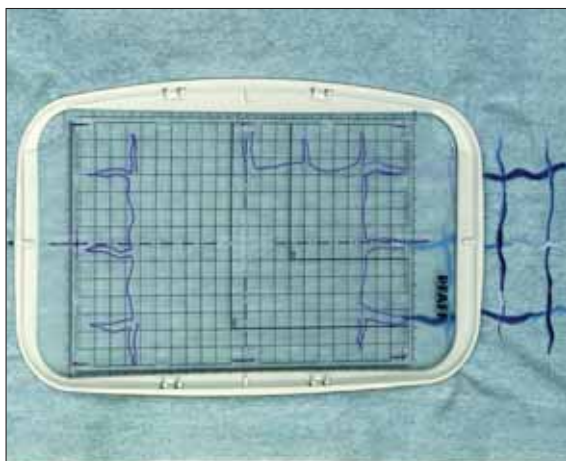
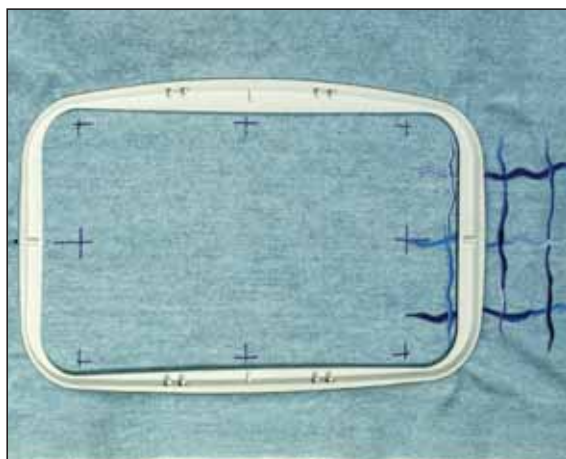
Come usare la mascherina per ricamo

La 2170 dispone di una mascherina che consente di disegnare delle linee di demarcazione per facilitare la disposizione dei disegni sul tessuto. Quando si usa la mascherina, è necessario verificare che il testo Pfaff sia leggibile in alto a destra e che i due incavi di attacco si trovino a sinistra.

Ai lati della mascherina è presente una scala in mm e pollici. Il campo di ricamo è visualizzato con delle fessure.

Corretto posizionamento del ricamo

Prima di tendere il tessuto, selezionare il disegno da ricamare e il telaio corretto. Posizionare la mascherina nel telaio. Far scorrere il telaio sul braccio di ricamo. Toccare l'icona Altre opzioni e Posizionamento preciso. Toccare l'indicatore d'angolo e contrassegnare gli angoli del ricamo con un pennarello evanescente. Prendere la mascherina e posizionarla sul lavoro o sul capo da ricamare. Dopo aver posizionato la mascherina, contrassegnare le linee di posizionamento sul lavoro con un pennarello evanescente per tessuti. Quindi, quando viene inserito il tessuto, far corrispondere le linee contrassegnate con le tacchette sul telaio.

Come cucire più ricami in successione

1. Per cucire diversi ricami in successione, la mascherina Pfaff sarà molto utile. Ricamare il primo disegno e rimuovere il telaio dall'unità di ricamo. Posizionare la mascherina nel telaio e disegnare i contorni del disegno.

2. Dopo avere riportato il disegno sulla mascherina, posizionare quest'ultima sul tessuto. Contrassegnare le linee di posizionamento sul lavoro con un pennarello per tessuti.

3. Quindi, quando viene inserito il tessuto, far corrispondere la linea contrassegnata con le tacchette sul telaio.

4. Rimuovere la mascherina e riportare il telaio nella macchina; iniziare quindi a ricamare.

Nota: è inoltre possibile usare la mascherina per ricamare il disegno su pezzi di stoffa prima di ricamare il lavoro vero e proprio. Non è necessario ricamare tutto il disegno; basta scegliere i diversi colori e ricamare il contorno. (Di solito solo l'ultimo colore.) Dopo avere ricamato su un pezzo di stoffa, posizionare la mascherina sul disegno e disegnarne i contorni.

Stabilizzatori

Lo stabilizzatore è indispensabile per assicurare la qualità dei ricami. Posizionare uno stabilizzatore sotto il tessuto durante il ricamo, la cucitura di punti decorativi, la cucitura di punti cordoncino per le applicazioni o per la cucitura di orli a giorno. Esistono diversi tipi di stabilizzatori.

Stabilizzatore a strappo

Gli stabilizzatori a strappo vengono strappati dopo che il disegno è stato cucito e vengono usati per tessuti stabili non elastici, quali denim, cotone, lino ecc. Quando si strappa lo stabilizzatore, tenere sempre con le mani il ricamo o la cucitura.

Stabilizzatore termoadesivo

Gli stabilizzatori termoadesivi vengono temporaneamente applicati e stirati sul rovescio del tessuto prima di iniziare il ricamo. Strappare con cautela lo stabilizzatore dopo avere completato il ricamo. Gli stabilizzatori termoadesivi vengono usati su tessuti morbidi e scivolosi tagliati in sbieco, nonché su tessuti instabili o su maglieria.

Stabilizzatore da tagliare

Questi stabilizzatori vengono tagliati da e intorno al ricamo una volta completato il ricamo. Questi stabilizzatori vengono spesso usati su tessuti elastici.

Stabilizzatore idrosolubile

Gli stabilizzatori idrosolubili sono stabilizzatori che si sciolgono in acqua. Possono essere posizionati sopra o sotto il tessuto. Lo stabilizzatore viene spesso usato sopra tessuti con pelo o riccetti, quali spugna, lana, felpa e altri tessuti in cui i punti possono penetrare nel tessuto e scomparire. Può inoltre essere utilizzato su disegni speciali in pizzo.

Assicurarsi che il tessuto in cui si usa lo stabilizzatore idrosolubile non si rovini con l'acqua; visto che gli stabilizzatori sono sensibili all'umidità, è bene conservarli in un sacchetto di plastica.

Stabilizzatore adesivo

Gli stabilizzatori adesivi hanno un lato adesivo e sono eccezionali per ricami difficili da inserire in un telaio. Anziché inserire il tessuto, viene inserito lo stabilizzatore con il lato in carta rivolto verso l'alto. Quindi, scalfire leggermente la superficie e rimuovere la carta. Ora il lato adesivo si trova nel punto in cui è possibile posizionare il tessuto su cui si intende ricamare. È possibile usare la funzione di imbastitura per assicurare che il tessuto rimanga in posizione. Rimuovere lo stabilizzatore solo dopo aver completato il ricamo.

Stabilizzatore a caldo

Lo stabilizzatore a caldo viene usato su tessuti in cui lo strappo o l'umidità usata per rimuovere lo stabilizzatore idrosolubile potrebbero rovinare i punti o danneggiare il tessuto stesso. Inserirlo con il tessuto nel telaio per eseguire il ricamo e rimuoverlo premendo con il ferro da stiro asciutto per cotone e lino.

Nota: non usare mai acqua o umidità in prossimità dello stabilizzatore in quanto l'acqua attiva un meccanismo chimico nello stabilizzatore che può rovinare in modo irreparabile il tessuto.

Aghi

L'ago svolge un ruolo importante durante il ricamo. Il risultato finale del ricamo dipende dall'uso dell'ago giusto che deve essere pulito, non danneggiato né rovinato. La misura standard dell'ago per ricamo è 80.

Assicurarsi di sostituire gli aghi spesso e di avere inserito l'ago nel modo corretto, con il lato piatto rivolto verso il dietro della macchina per cucire.

Aghi per ricamo

L'ago per ricamo è un ago con punta a sfera leggero con una cruna molto più larga rispetto a una cruna normale. La cruna più grande garantisce maggiore spazio per il filo durante il ricamo e quando si usano fili decorativi più pesanti.

Aghi per filati metallici

L'ago per filato metallico viene usato per fili metallici e altri fili speciali. Questo ago ha una cruna allungata larga e una scanalatura più larga per prevenire la rottura di fili metallici a filamento piatto e più pesanti durante la formazione del punto.

Filati

Lo spessore del filo è rappresentato da un numero: più basso è il numero, più spesso sarà il filo. La maggior parte dei ricami prevede un filo da 40 wt.

Filo in rayon

Il filo in rayon è un filo morbido e di lunga durata con una certa lucentezza e viene spesso usato durante il ricamo.

Filati metallici

I fili speciali come i fili metallici sono più fragili del filo per ricamo in rayon. Per evitare la rottura del filo, è necessario ridurre la velocità e usare il rocchetto verticale. Posizionare il filo su un porta-rocchetto usando un dischetto in feltro; utilizzare un ago per filo metallico.

Filo della bobina

Durante il ricamo è necessario usare un filo della bobina speciale. Il filo della bobina è più sottile del filo per cucire normale e previene le sovrapposizioni durante il ricamo sul rovescio della stoffa.

Ricamo con applicazione

Tutti i ricami con applicazioni sono contrassegnati con una A nei libretti dei ricami delle/dei creative card/CD Pfaff.

Per ricamare un disegno con applicazione, posizionare uno stabilizzatore sotto il tessuto e tendere tutti gli strati. Iniziare a ricamare. Intorno al disegno con applicazione viene cucito un contorno a punto dritto. Quando la macchina si ferma, mettere in cima il tessuto con applicazione.

Riavviare la macchina che cucirà un contorno a punto dritto intorno alla sezione dell'applicazione del disegno. Quando la macchina si ferma per la seconda volta, rimuovere il telaio senza togliere il tessuto. Rifilare attentamente solo il tessuto con applicazione all'esterno della linea a punto dritto.

Riportare il telaio sull'unità di ricamo e continuare a ricamare fino a completare i bordi dell'applicazione e l'intero ricamo.

Ricamo a intaglio

Tutti i ricami a intaglio sono contrassegnati con una A nei libretti dei ricami delle creative card/CD Pfaff.

Per ricamare disegni a intaglio, posizionare uno stabilizzatore sotto il tessuto e tendere tutti gli strati. Iniziare a ricamare. Intorno al disegno a intaglio viene cucito un contorno a punto dritto. Quando la macchina si ferma, rimuovere il telaio senza togliere il tessuto dal telaio. Tagliare con cura il tessuto dall'interno del contorno a punto dritto, facendo attenzione a non tagliare lo stabilizzatore. Per finire, riportare il telaio dalla macchina sull'unità di ricamo e continuare a ricamare.

DISEGNI INCORPORATI

Disegno L01

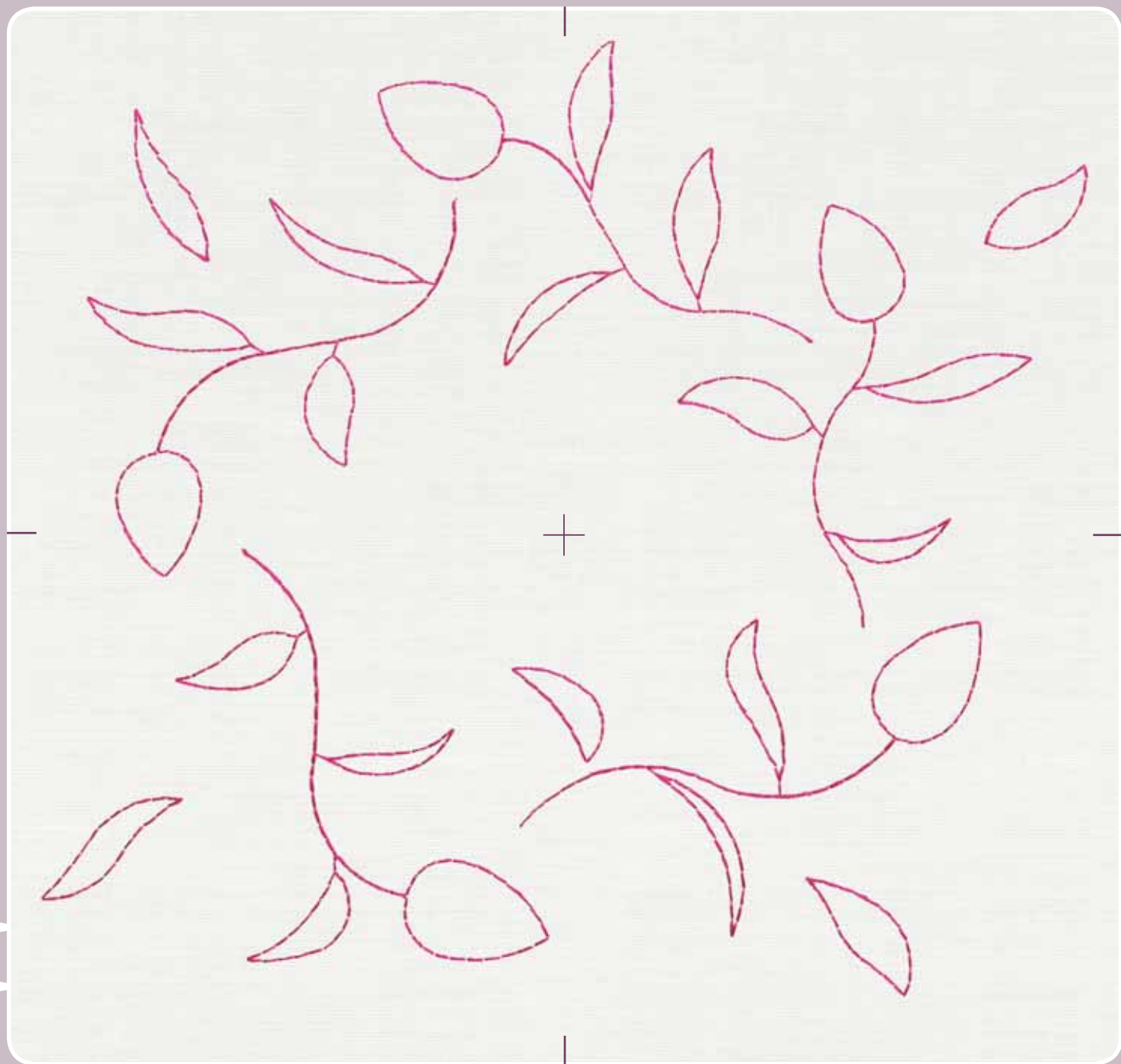
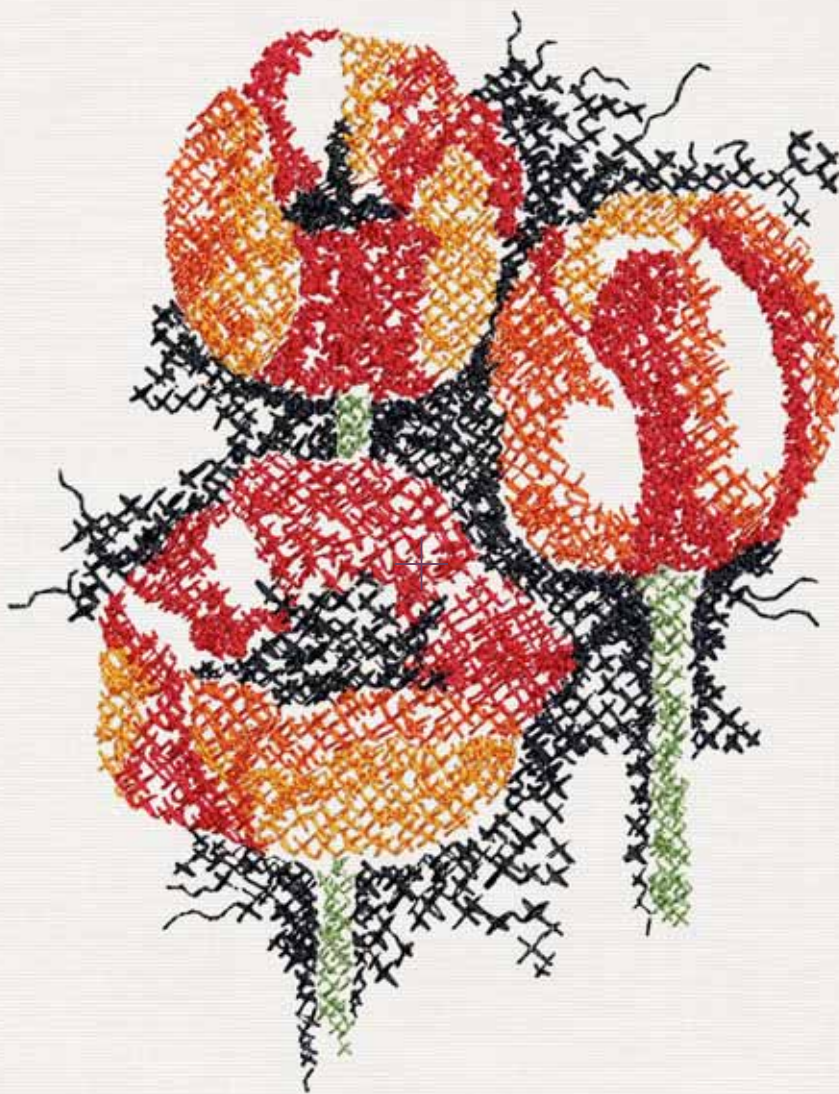
Larghezza: 238.8 mm
9,4 pollici

Altezza: 213,9 mm
8,4 pollici

Punti:2237

Tempo previsto per il ricamo

A - Colore 1

B - Colore 1

75%

Disegno L02

Larghezza: 111,8 mm
4.4 pollici

Altezza: 145,5 mm
5,7 pollici

Punti: 13690

Tempo previsto per il ricamo

Colore

1
2
3
4
5

Disegno L03

Larghezza: 72,9 mm
2,87 pollici

Altezza: 219,6 mm
8,7 pollici

Punti: 9741

Tempo previsto per il ricamo

Colore	
1	
2	
3	
4	

Disegno L04

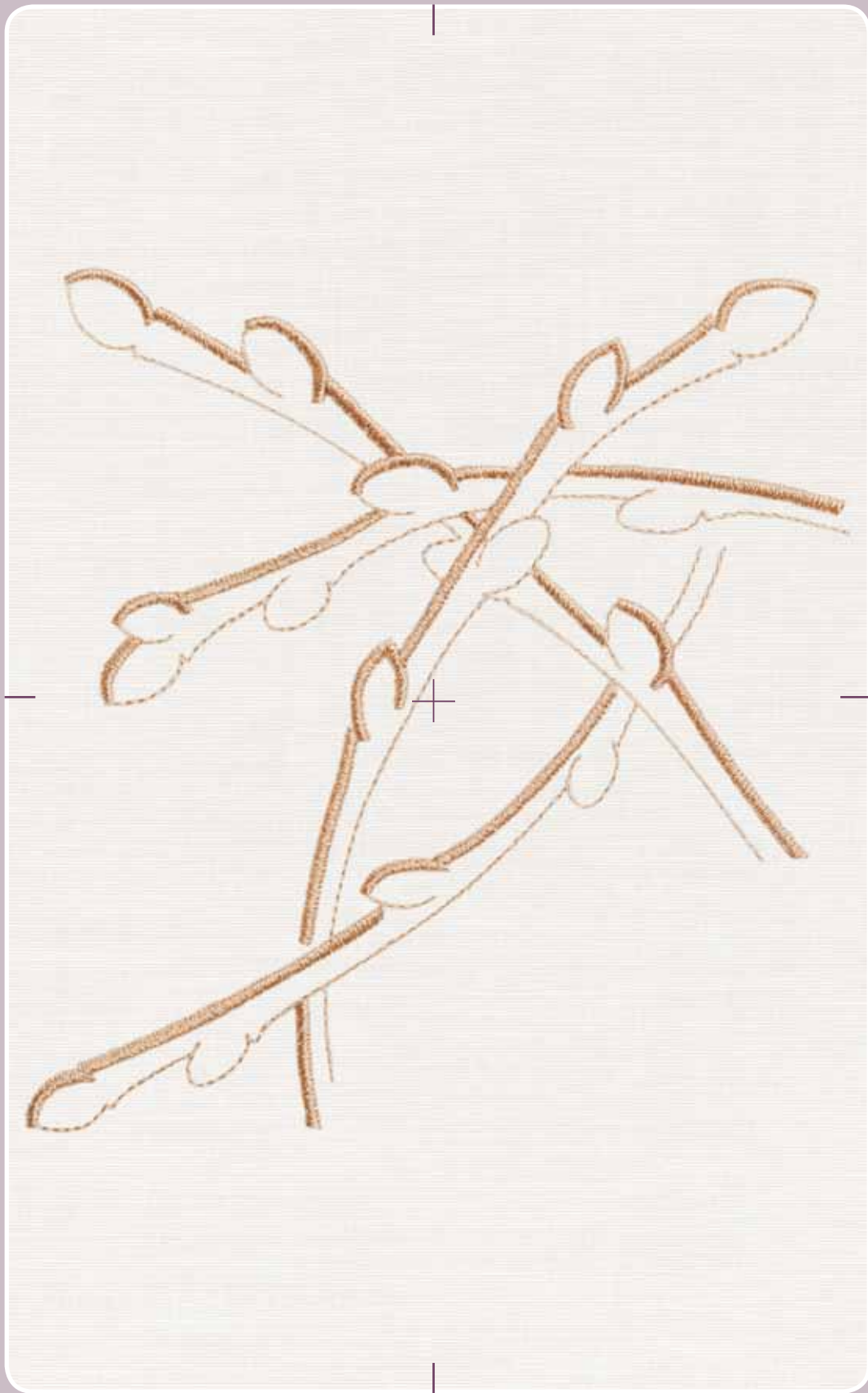
Larghezza: 78,3 mm
3,1 pollici

Altezza: 221,1 mm
8,7 pollici

Punti: 8781

Tempo previsto per il ricamo

Colore

1
2
3
4
5

Disegno L05

Larghezza: 135,4 mm
5,32 pollici

Altezza: 141,1 mm
5,55 pollici

Punti: 4607

Tempo previsto per il ricamo

Colore

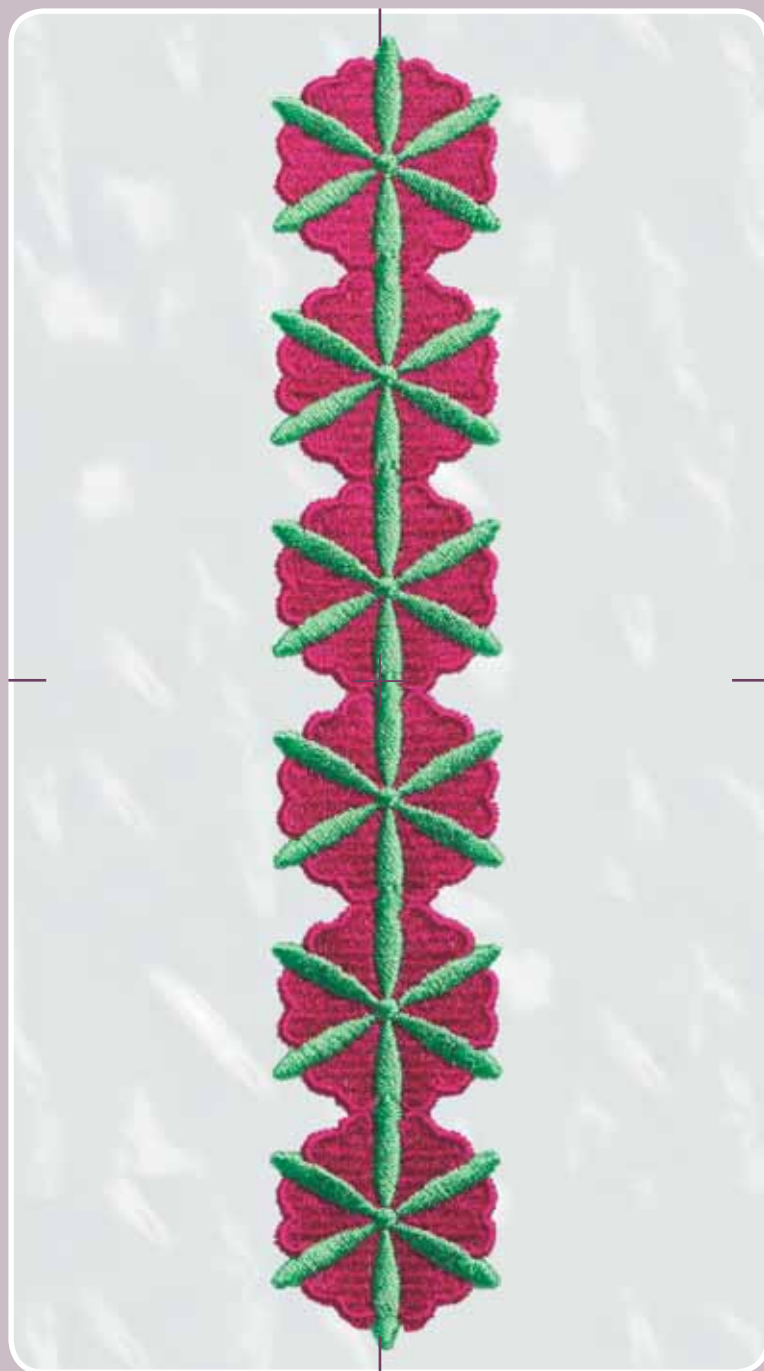
1

Disegno L06

Larghezza: 122,3 mm
4,8 pollici

Altezza: 188,6 mm
7,4 pollici

Punti: 11575

Tempo previsto per il ricamo

Disegno L07

Larghezza:	30,4 mm 1,2 pollici
Altezza:	173,1 mm 6,8 pollici
Punti:	18285

Tempo previsto per il ricamo

Colore

1

2

Disegno M01

Larghezza:	127,3 mm 5,0 pollici	Punti:	9062
Altezza:	127,3 mm 5,01 pollici	Tempo previsto per il ricamo	

Colore 1 2 3 4

Disegno M02

Larghezza: 127,0 mm
5,0 pollici

Altezza: 116,5 mm
4,6 pollici

Punti: 8106

Tempo previsto per il ricamo

Colore 1 2 3 4

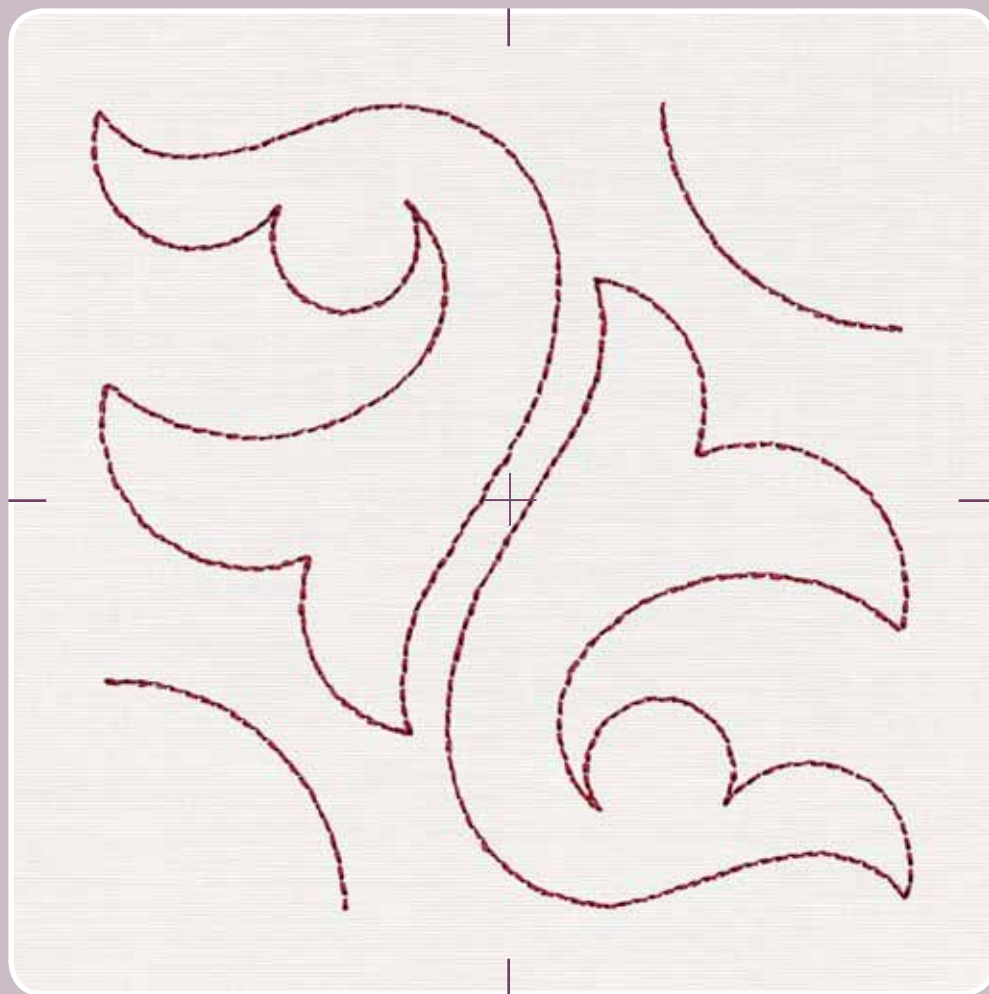
Disegno M03

Larghezza: 115,7 mm
4,56 pollici

Altezza: 125,7 mm
4,96 pollici

Punti: 10465

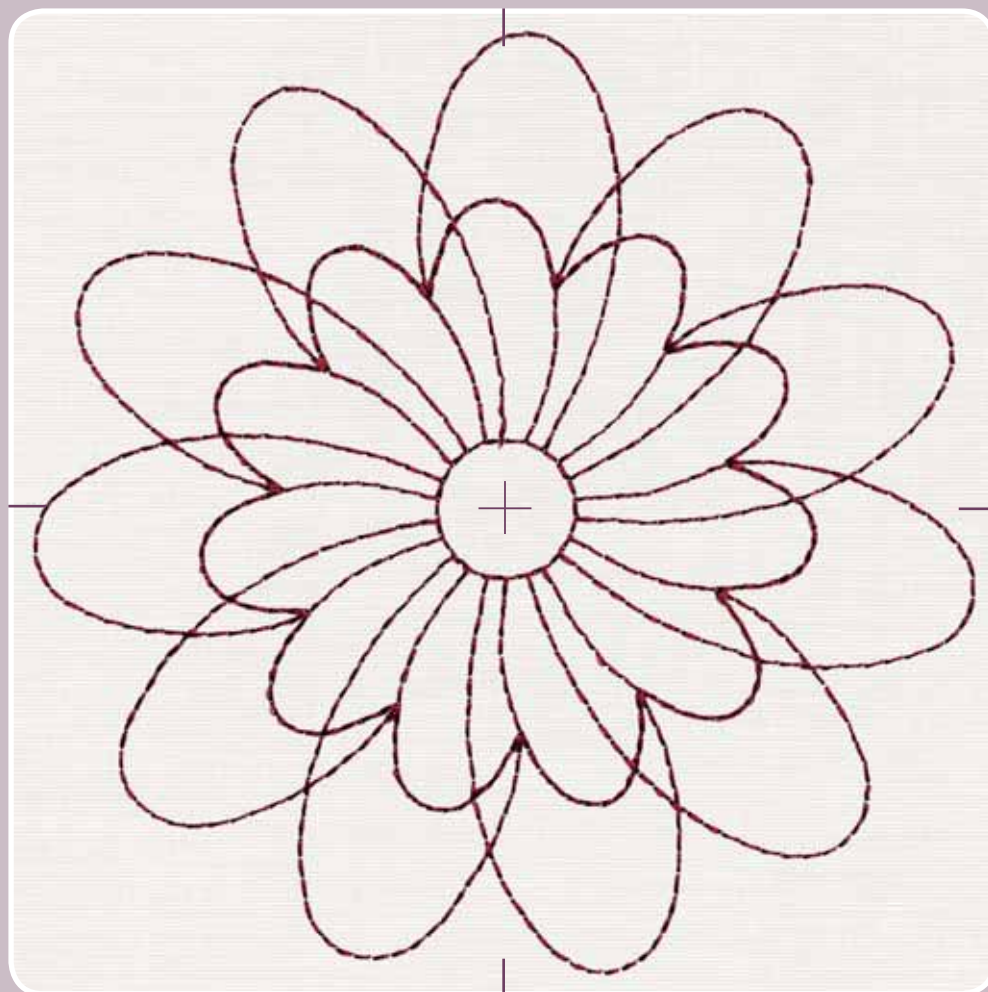
Tempo previsto per il ricamo

* Utilizzare un filo 30 wt.

Disegno M04

Larghezza: 107,0 mm
4,21 pollici

Altezza: 107,0 mm
4,21 pollici

Punti: 1280

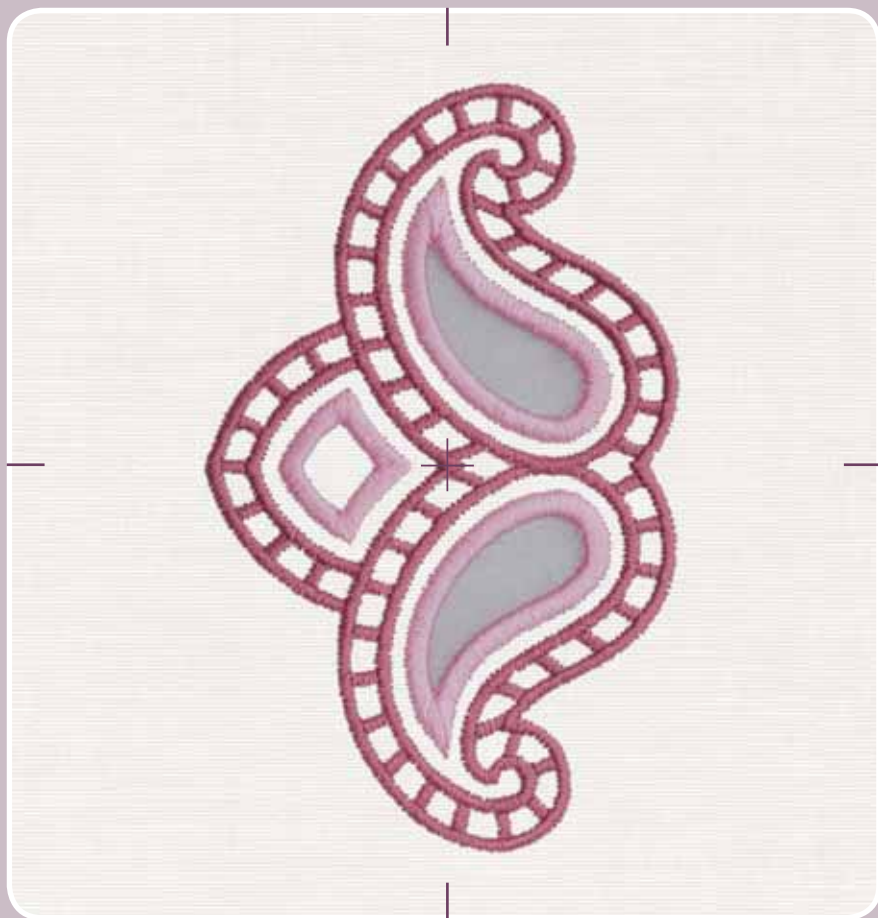
Tempo previsto per il ricamo

Colore 1

Disegno M05

Larghezza: 124,8 mm
4,92 pollici

Altezza: 124,2 mm
4,89 pollici

Punti: 1961

Tempo previsto per il ricamo

Colore 1

Disegno M06

Larghezza: 63,4 mm
2,5 pollici

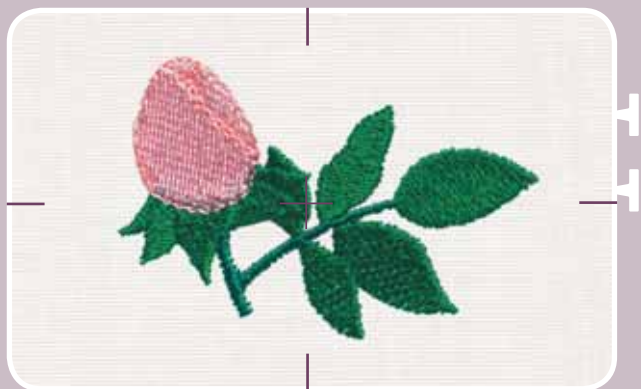
Altezza: 102,9 mm
4,05 pollici

Punti: 7565

Tempo previsto per il ricamo

Colore	1	2	3	4

Disegno M07

Larghezza:	108,4 mm 4,3 pollici	Punti:	14061
Altezza:	112,3 mm 4,4 pollici	Tempo previsto per il ricamo	

Colore	1	2	3	4	5	6	7

Disegno S01

Larghezza: 55,4 mm
2,2 pollici

Altezza: 37,0 mm
1,5 pollici

Punti: 2722

Tempo previsto per il ricamo

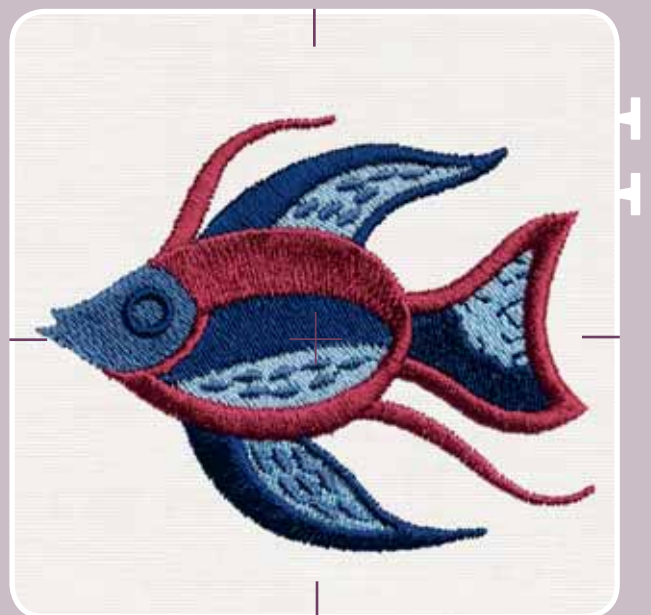
Colore	1	2	3	4

Disegno S02

Larghezza: 28,9 mm
1,14 pollici

Altezza: 33,4 mm
1,30 pollici

Punti: 2191

Tempo previsto per il ricamo

Disegno S03

Larghezza: 75,9 mm
2,99 pollici

Altezza: 64,4 mm
2,52 pollici

Punti: 5917

Tempo previsto per il ricamo

Colore

Disegno S04

Larghezza: 18,1 mm
0,71 pollici

Altezza: 29,5 mm
1,15 pollici

Punti: 1452

Tempo previsto per il ricamo

Colore

1
2
3

Disegno S05

Larghezza: 56,8 mm
2,24 pollici

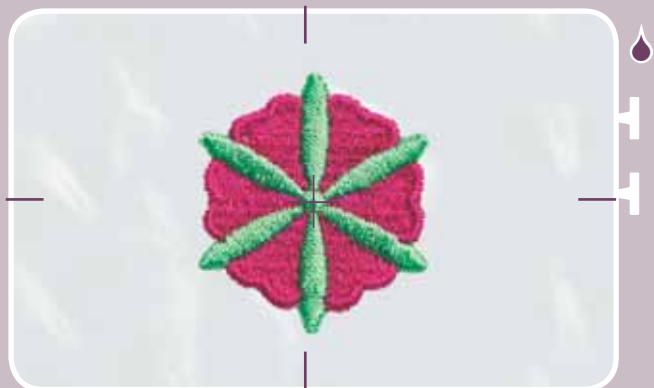
Altezza: 67,8 mm
2,67 pollici

Punti: 5835

Tempo previsto per il ricamo

Colore

1

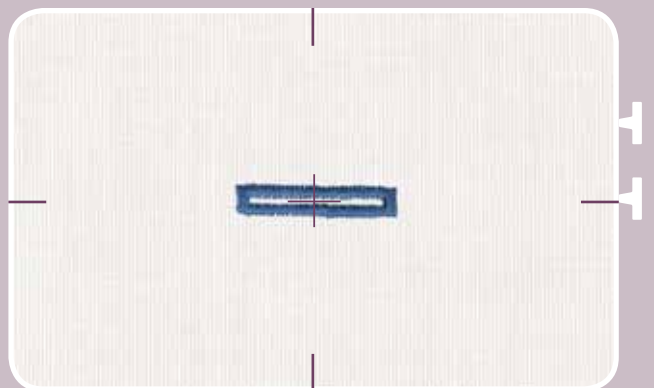
2
3

Disegno S06

Larghezza:	30,2 mm 1,19 pollici
Altezza:	33,6 mm 1,32 pollici
Punti:	3174

Tempo previsto per il ricamo

Colore

1

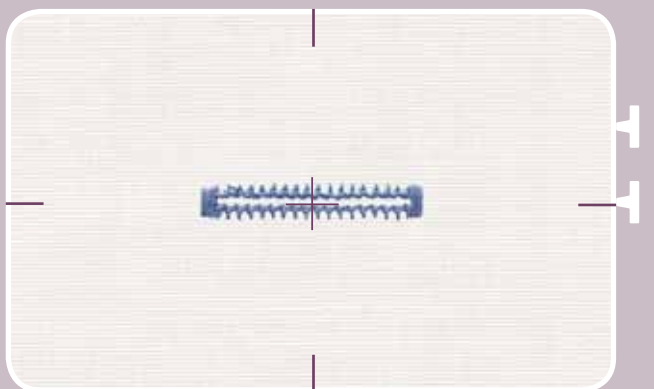
2

Disegno S07

Larghezza:	21,2 mm 0,83 pollici
Altezza:	4,2 mm 0,16 pollici
Punti:	161

Tempo previsto per il ricamo

Colore

1

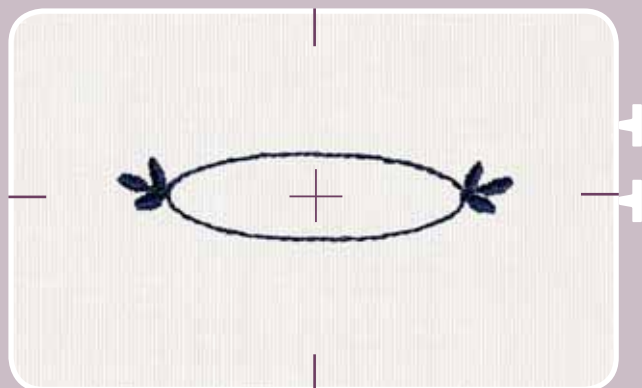
* Per realizzare delle asole resistenti, utilizzare filo da cucito normale sia per il filo superiore che per la bobina.

Disegno S08

Larghezza:	29,5 mm 1,16 pollici
Altezza:	4,8 mm 0,19 pollici
Punti:	225

Tempo previsto per il ricamo

Colore

1

* Per realizzare delle asole resistenti, utilizzare filo da cucito normale sia per il filo superiore che per la bobina.

Disegno S09

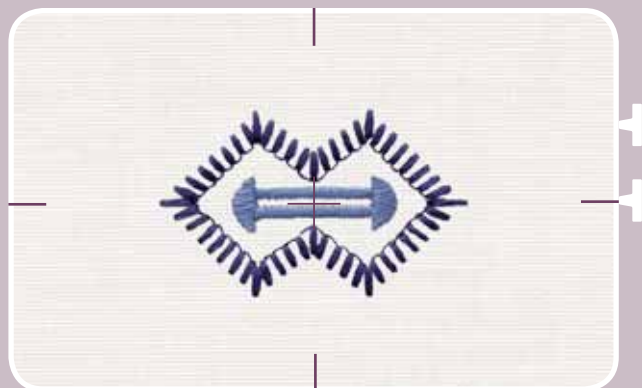
Larghezza: 52,4 mm
2,05 pollici

Altezza: 11,3 mm
0,43 pollici

Punti: 318

Tempo previsto per il ricamo

Colore

1

Disegno S10

Larghezza: 41,7 mm
1,64 pollici

Altezza: 26,0 mm
1,02 pollici

Punti: 731

Tempo previsto per il ricamo

Colore

1

2

* Per realizzare delle asole resistenti, utilizzare filo da cucito normale sia per il filo superiore che per la bobina.

Monogrammi

1. Altezza:	17 mm 0,66 pollici	2. Altezza:	28 mm 1,10 pollici	3. Altezza:	42 mm 1,65 pollici

	Pouty	Times New Roman
1	Aa1	Aa1
2	Aa1	Aa1
3	Aa1	Aa1

MANUTENZIONE

Sostituzione della placca ago

Spegnere l'interruttore principale

Rimozione

- Sollevare il piedino. Posizionare il cambiaplacca ago (cambialampadina) come mostrato nella figura e spingere la placca verso l'alto prima a destra e poi a sinistra. In questo modo la si può rimuovere facilmente.

Sostituzione

- Collocare la placca ago di fronte al bordo posteriore della fessura, poi spingere anteriormente in basso, fino a farla scattare in sede. Prima di iniziare a cucire, accertarsi che la placca ago sia in posizione perfettamente orizzontale.

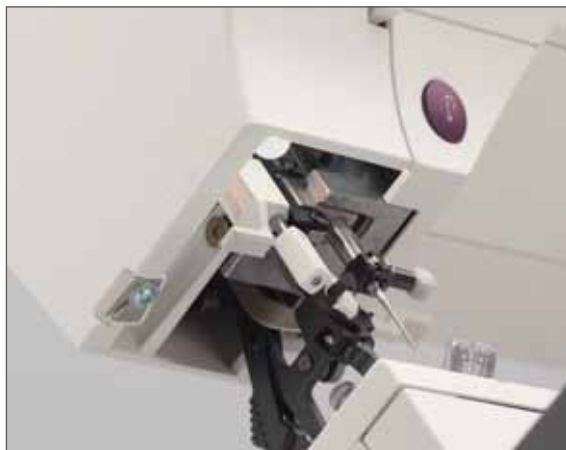
Nota: per facilitare la rimozione della placca ago, abbassare le griffe.

Pulizia

Spegnere l'interruttore principale

- Rimuovere la placca ago e abbassare le griffe. Pulire le griffe e l'area del gancio con la spazzola in dotazione.
- Effettuare la pulizia della macchina ogni 10 - 15 ore di funzionamento.

Pulizia dello schermo

Pulire delicatamente lo schermo servendosi di un panno morbido, asciutto e che non produca lanugine. NON utilizzare detergenti o solventi abrasivi!

Sostituzione della lampadina

 Spegnere l'interruttore principale

- Scollegare dalla macchina il cavo di alimentazione e la spina del pedale.
- Rimuovere il box accessori. La lampadina si trova all'interno della macchina per cucire, in prossimità dell'infila-ago.

Rimozione della lampadina

Spingere il cambialampadina quanto più possibile verso l'alto. Ruotare la lampadina di mezzo giro in senso antiorario, quindi rimuoverla.

Inserimento della lampadina

Importante: utilizzare la lampadina indicata sul lato sinistro della macchina, a 12 V max 5 watt.

Inserire la lampadina nel cambialampadina. Guidare la lampadina nel portalampadina diagonale e ruotarla per innestarla. Spingere in alto e a fondo la lampadina nel portalampadina e ruotarla di mezzo giro in senso orario. Rimuovere il cambialampadina dalla lampadina. Tenere ferma la lampadina in modo da rimuoverla con sicurezza.

Le lampadine possono essere acquistate presso un rivenditore Pfaff.

Cosa fare se...?

Nel presente capitolo vengono suggerite soluzioni nel caso in cui si riscontrassero problemi con la creative 2170. Per maggiori informazioni, contattare il rivenditore Pfaff il quale sarà lieto di fornirvi assistenza.

Cucito

Problema/Causa	Rimedio
La macchina salta i punti	
L'ago è stato inserito in modo corretto?	Spingere l'ago completamente verso l'alto con il lato piatto rivolto verso il retro.
È stato inserito un ago sbagliato?	Usare l'ago sistema 130/705 H.
L'ago è piegato o presenta la punta rovinata?	Inserire un nuovo ago.
La macchina è stata infilata in modo corretto?	Controllare la modalità di infilatura.
L'ago è troppo piccolo per il filo?	Sostituire l'ago.

Il filo nell'ago si spezza.	
L'ago è stato inserito in modo corretto?	Spingere l'ago completamente verso l'alto con il lato piatto rivolto verso il retro.
È stato inserito un ago sbagliato?	Usare l'ago sistema 130/705 H.
L'ago è piegato o presenta la punta rovinata?	Inserire un nuovo ago.
La macchina è stata infilata in modo corretto?	Controllare la modalità di infilatura.
L'ago è troppo piccolo per il filo?	Sostituire l'ago.
Il filo usato è di mediocre qualità, attorcigliato o troppo vecchio?	Cambiare il filo.

Il filo della bobina si rompe	
La bobina è stata inserita in modo corretto?	Controllare il filo della bobina.

Il cucito non procede uniformemente	
La tensione del filo è stata regolata in modo errato?	Controllare la tensione del filo nell'ago.
Il filo usato è troppo spesso o attorcigliato?	Cambiare il filo.
Il filo della bobina è caricato in modo uniforme?	Controllare il caricamento della bobina

La macchina non trasporta o trasporta irregolarmente	
La macchina è stata infilata in modo corretto?	Controllare la modalità di infilatura.
La lanugine prodotta durante il cucito si è depositata tra le file di dentini delle griffe?	Rimuovere la placca ago e pulire la griffa con una spazzola.

Grippaggio della macchina	
Le griffe sono abbassate?	Sollevare le griffe.

Visualizzazione errata o assente	
Residui di filo si sono depositati sul gancio?	Rimuovere i residui di filo.
Il controllo del contrasto del display è stato regolato in modo corretto?	Regolare il controllo del contrasto del display.

Ricamo

Problema/Causa	Rimedio
Il disegno è distorto	
La stoffa è stata tesa nel telaio a sufficienza?	La stoffa deve essere ben tesa nel telaio in modo da evitare la formazione di pieghe.
Il telaio interno è completamente inserito nel telaio esterno?	Tendere la stoffa in modo che il telaio interno corrisponda esattamente al telaio esterno.
Il disegno è contratto	
La stoffa è stata sufficientemente stabilizzata?	Mettere uno stabilizzatore termoadesivo e/o idrosolubile sulla stoffa.
Il filo nell'ago si spezza.	
È stato usato l'ago corretto?	Inserire un ago con un occhiello più grande (sistema 130N).
L'ago è piegato o presenta la punta rovinata?	Inserire un nuovo ago.
Il filo è troppo spesso per l'ago?	Usare un ago della giusta misura.
L'ago è stato inserito in modo corretto?	Spingere l'ago completamente verso l'alto con il lato piatto rivolto verso il retro.
La macchina è stata infilata in modo corretto?	Controllare la modalità di infilatura.
Il filo usato è di mediocre qualità, attorcigliato o troppo vecchio?	Cambiare il filo.

Ricambi e accessori non originali

La garanzia non copre difetti o danni causati dall'impiego di accessori o ricambi non originali.

Indice analitico

A

B

C

D

E

F

G

I

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

Z

Al momento dello smaltimento, questo prodotto deve essere accuratamente riciclato in conformità con la legislazione nazionale pertinente relativa ai

prodotti elettrici ed elettronici. In caso di dubbio, contattare il proprio rivenditore di fiducia per assistenza.

Dimensioni (l x h x p) l = 187mm x a=290mm x lunghezza=408mm)

Peso = ~9.5kg

Tensione nominale (reversibile) = commutabile 120V/230V

Consumo = 75W

Spia di cucitura = 12V/5W

Velocità di cucitura (max e min) = max. 1100rpm / min. 60rpm

Larghezza punto = 9mm

Lunghezza punto = -6mm (retromarcia) ... 0 ... 6mm

Alzapiedino = 8mm

Altezza max. piedino = 8,3 mm (circa)

Sistema ago = 130/705H

Ci riserviamo il diritto di apportare, senza preavviso, modifiche alle apparecchiature della macchina e alla gamma di accessori o alle prestazioni e al design.

Tali modifiche saranno comunque sempre a vantaggio dell'utente e del prodotto.